

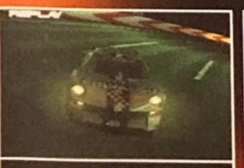

# PlayStation MAGAZINE

NUMÉRO 30 • AVRIL 1999

## RIDGE RACER RENCONTRE DU 4E TYPE

## 8 DEMOS

DE LA COURSE, DU TIR, DE LA REFLEXION ET DU PLAISIR



RR TYPE 4 (JOUABLE)



ROLLCAGE (JOUABLE)



RETRO FORCE (JOUABLE)



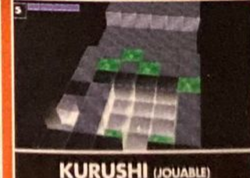
R-TYPE DELTA (JOUABLE)



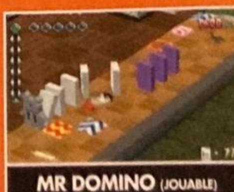
DEVIL DICE (JOUABLE)



KULA WORLD (JOUABLE)



KURUSHI (JOUABLE)



MR DOMINO (JOUABLE)




ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 30 • AVRIL 1999 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH







Publi - reportage




# LE SPECTACULAIRE AU SERVICE DE L'EFFICACITE

## Fiche d'identité

Champion du Monde Poids Plume WBO

Champion d'Europe Poids Coq - invaincu

Ex Champion Super Coq WBC -invaincu

Ex Champion du Monde Poids Plume IBF - invaincu

31 Combats, 31 Victoires, 28 KO

Nationalité anglaise - 25 ans

**Prince Naseem Hamed, le "showman" en short léopard est devenu le "Prince" du ring à plus d'un titre.**

**Vainqueur de plusieurs championnats étant adolescent, il devint successivement Champion d'Europe des Poids Coq, puis Champion Super Coq WBC, et Champion du Monde Poids Plume IBF pour enfin devenir aujourd'hui, Champion WBO des Poids Plumes.**









Ce jeune boxeur au palmarès incroyable - 31 combats, 31 victoires, 28 KO - n'a pas fini de nous surprendre. En octobre dernier, il faisait une entrée remarquée - en jouant de l'orgue sur la musique de Thriller dans un décor d'Halloween - sur le ring d'Atlantic City avant de battre largement aux points son adversaire, Wayne Mc Cullough.

Naseem sera également très prochainement le Prince du ring sur PlayStation et PC CD ROM grâce à la licence exclusive signée entre le champion et l'éditeur de jeux vidéo anglais, Codemasters.

Le boxeur anglais a été enthousiasmé à l'idée de participer pleinement au développement d'un jeu vidéo dont il serait le conseiller, jeu qui lui permettra également de se rapprocher de ses fans les plus jeunes.

De plus, Codemasters est pour Naseem un gage de réussite, l'éditeur ayant depuis longtemps prouvé son savoir-faire dans le domaine des simulations sportives - Jonah Lomu Rugby, Pete Sampras Tennis, Colin McRae Rally... : "Je voulais avoir mon propre jeu vidéo et les propositions ne manquaient pas. Mais je voulais faire plus que seulement donner mon nom et Codemasters m'a réellement impliqué dans la totalité du projet. En suivant mes conseils en matière de puissance, d'énergie et bien sûr pour mon sens du spectacle, Codemasters a conçu un jeu qui respecte l'esprit du sport. Je suis réellement fier d'avoir pu concrètement participer à cette simulation de boxe".

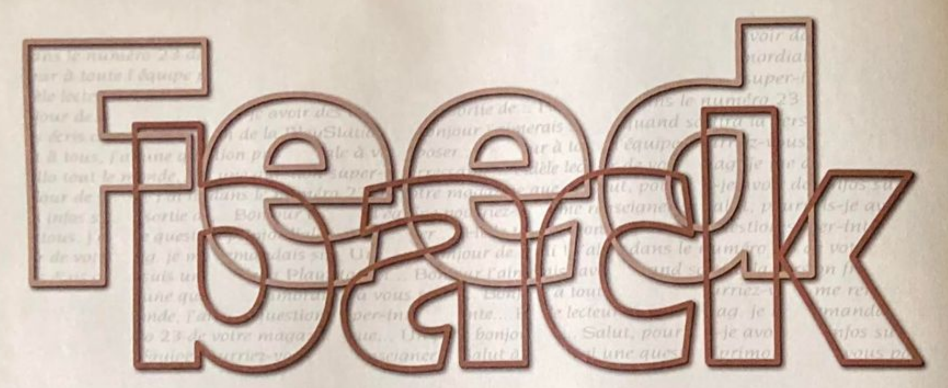
Prince Naseem attend avec impatience la sortie prévue en Mai prochain du jeu pour lequel il devra remettre en cause toutes ses techniques de boxe pour pouvoir gagner contre de nouveaux challengers... virtuels!







Visitez le site http://www.princenaseemboxing.com




PlayStation et société : si nous ne devions retenir qu'un titre pour ce Feedback, ce serait assurément celui-ci. En effet, des phénomènes directement liés à la console, comme le piratage ou la violence dans les jeux vidéo, ou indirectement (le passage à l'euro !), se partagent la vedette. Et qui mieux que vous, lecteurs et écrivains à vos heures, pourraient les servir ? Une telle conscience pour défendre l'objet de toutes nos passions est singulièrement touchante. Quand les lecteurs prennent position en faveur de la PlayStation, cela fait mal !

## C'est pas beau de copier

**Q** *Je vous envoie une lettre contre le piratage, un sujet très à la mode en ce moment, en espérant des réactions de la part d'autres lecteurs. Il serait intéressant de savoir exactement l'opinion du milieu du jeu vidéo, aussi bien les simples joueurs que les copieurs eux-mêmes. (...) Je trouve inadmissible de voler le capital des sociétés de jeux. Pour prendre un exemple de l'ampleur du phénomène, sachez que les chiffre de 2 300 000 titres console vendus en 1998 est ridicule au regard du nombre de CD-Rom vierges écoulés la même année : 30 millions d'unités pour la France. Je cite : « Selon le £dé-légué général du S.E.L.L. (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir), la moitié servirait à de la copie illicite. Leur slogan « Copier, c'est tuer » fait ainsi plus appel à la morale et à la conscience de ceux qui gravent qu'à la réprimande. (...) Serait-il envisageable, pour enrayer ce phénomène, de supprimer une fois pour toutes tous les graveurs de la circulation ? Il serait dommage d'en arriver là à cause de personnes sans scrupules.*

*Baptiste Thomas, de Mérignac (33)*

## Les pirates de l'ère

Aïe! Aïe! Phénomène d'époque : le prix des graveurs a considérablement baissé, mais pas celui des jeux. Serait-ce l'explication universelle de la généralisation du piratage à outrance des jeux PlaySation, et à plus grande échelle, des softs sur tous supports ? Sony n'a pas attendu 99 pour entamer sa lutte et sa campagne de sensibilisation, mais c'est seulement depuis quelques semaines que des mesures ont été prises « sur le terrain ». La modification de la console a été récemment interdite, et plus aucune boutique spécialisée ne peut légalement, désormais, en faire profiter ses clients. Sans parler de la nouvelle série des PlayStation à sortir, réputées infalsifiables, ce qui étend encore le domaine d'action de Sony. En attendant, le plus gros effort, bien entendu, est un travail de conscience à faire par le joueur vis-à-vis des créateurs. Nous comptons sur vous pour nous donner votre avis.

## Cherche un jeu long, désespérément

**Q** *J'ai acheté ma PlayStation début décembre 98 avec MediEvil : fini en une semaine. J'achète Final Fantasy VII : fini en une soixantaine d'heures. Vous allez me dire que je n'ai pas encore tout découvert, mais à la longue, ce jeu est un peu lassant. J'ai donc décidé d'acheter un jeu auquel je pourrais toujours jouer, un jeu de sport. Je me laisse donc tenter par Cool Boarders 3, que je finis en cinq jours (sans les codes !) et je continue à m'éclater. Que me conseillez-vous comme jeu maintenant (de n'importe quel genre mais qu'il soit long) ?*

*Benoît Courco, Gravelines (59)*

## Construits pour durer

Bienvenue à un nouveau joueur qui a déjà su trouver les limites de la console ! Un jeu long, graphiquement « inusable », et qui soit toujours différent ? Il faut pour cela au minimum un jeu de courses d'excellence, avec des records qui ne demandent qu'à être battus. En soulignant ce principe, Gran Turismo et Colin McRae Rally, deux modèles de réussite en matière de simulation auto et... longue durée, devraient contenter les mordus du paddle ! Côté aventure, des titres comme O.D.T. ou Tomb Raider III donneront du fil à retordre, même aux hard core gamers. Nos conseils se font évidemment sous réserve, car il semblerait à la lecture de ton courrier que le fun soit la donnée essentielle du problème ! Et le fun reste assez subjectif. Nous ne sommes que des médiateurs, à vous de trouver ensuite jeu à votre goût !

## A quatre, c'est encore mieux !

**Q** *Je possède un adaptateur pour jouer avec quatre manettes mais je ne trouve que très peu de jeux le permettant. J'ai déjà MicroMachines et Circuit Breakers, et ne trouve guère autre chose. Pourriez-vous m'indiquer d'autres titres où l'on peut jouer à quatre simultanément, et m'en préciser le thème ?*

*Pascal Masson, Saint-Mammès (77)*

## Le sport, activité multi-joueurs

Beaucoup de jeux multi-joueurs destinés au quadrupleur sont sortis ces derniers temps. Des simulations sportives, en majorité, du football avec FIFA 99 au basket de NBA Live 99, du tennis avec Yannick Noah AST, au football américain avec Madden NFL 99 : il y en a pour tous les goûts ! Les fans de réflexion et d'arcade n'ont pas été laissés pour compte : Devil Dice, sympa petit jeu de logique où l'on doit faire rouler des dés, sans oublier Bomberman World (je n'oserais pas en rappeler le principe...), acceptent chacun jusqu'à cinq joueurs, pour des batailles féroces. Sachez également que malgré l'échec commercial du link, des titres récents comme Formula One '98 et TOCA 2 Touring Cars, exploitent encore cette possibilité de jouer à deux, en plein écran ! Rappelons enfin que ce sont les jeux multi-joueurs qui ont la plupart du temps la durée de vie la plus longue, voire infinie !

## Et le scénario, alors ?

**Q** *Je viens passer un petit coucou à tous les lecteurs de PlayStation Magazine. J'écris aussi pour féliciter les créateurs de mon journal préféré et leur demander (j'ose !) s'ils peuvent de temps en temps glisser un ou deux posters entre des démos si bien faites. Je voulais aussi vous féliciter (encore !) pour l'idée de la rubrique Portrait, qui est très intéressante, avec pourtant une petite réserve. En effet, l'histoire, le scénario ne sont pas assez mis en avant (exemple : Lara Croft pour ceux qui ne connaissent pas !). Ne pensez-vous pas que le scénario est une des choses les plus passionnantes dans un jeu vidéo ?*

*Baptiste Ody, l'ambassadeur PlayStation, Argentré-du-Plessis (35)*

## Un portrait historique

Cher Baptiste, si nous publions ta lettre, ce n'est pas autant pour les chaleureux remerciements (quoiqu'un petit compliment de temps en temps, ça ne fait pas de mal !) que pour la pertinence de tes idées. Celle du poster n'aura jamais été qu'une courte lubie. Nous préférons gâter nos lecteurs (et surtout celui de la console !) avec un CD de démos. En ce qui concerne les Portraits, reconnaissons-y effectivement la volonté de mettre en avant l'historique d'un jeu plus que son... histoire. En fait, nous nous intéressons surtout au phénomène jeu : le succès de Lara Croft, les multiples incarnations de Duke Nukem, le charisme de leurs héros respectifs, etc. Il est vrai qu'à l'heure où la limite entre jeux vidéo et cinéma devient de plus en plus mince, étudier un titre par son scénario rentre dans la logique. Sans compter que d'un volet à un autre, l'histoire et la technique connaissent une progression ou des variantes. En bref, tout ce qui fait qu'un jeu, multiplié à l'infini, devienne une saga. Nous tâcherons de créer une rubrique à ce sujet, promis, dès que sortira Tomb Raider XXVII... A moins qu'un sujet sur le travaille de scénariste ne voit prochainement le jour, ce qui n'est vraiment pas impossible. Une affaire à suivre.

## Alors, Euro ?

**Q** *Salut PlayStation Mag ! Voici mes questions. 1) Que va faire Sony face au passage à l'euro ? Les jeux étant (il me semble) sensiblement moins chers dans certains pays d'Europe, on risque d'aller faire ses emplettes à l'étranger, le format Pal étant commun au vieux continent... 2) Comment se fait-il que les jeux sortent en haute résolution seulement maintenant ? N'était-il pas possible de sortir Tomb Raider (I) en high-res ? Sony aurait-il alors freiné le développement pour faire mine ensuite d'être en constante progression ? 3) Y aura-t-il un Net Yaroze 2 ? Pour des problèmes de temps, je renonce à acheter le NY !, mais je souhaite de tout cœur me servir d'une version évoluée un peu plus tard !*

*Chaos (François Meyer), Paris 17e*

## Jamais un sans deux

Une PlayStation 2 ? Une Memory Card 2 ? Un PDA 2 ? Un Spice World 2 ? Où s'arrêtera la fièvre des doubles à l'approche du nouveau millénaire ? Sûrement pas au Net Yaroze, pour lequel une seconde édition, conjointe à celle de sa sœur grise, est prévue pour la PlayStation 2. C'est certain, tout semble fonctionner par deux dans la stratégie Sony. Renouvellera-t-elle aussi son succès avec sa PlayStation « nouvelle formule » ? Vous aurez la réponse dans quelques mois. L'euro, lui, reste loin, mais il est toujours temps d'en parler ! Sachant que les magasins d'un même pays se livrent déjà une rude concurrence, qu'en sera-t-il des pays européens entre eux ? L'Euro ne devrait pas changer de façon radicale les différences de prix entre les pays. Pour la France, il faudra attendre que la TVA actuellement à 20,6 % baisse pour que les jeux soient plus abordables. On peut aussi s'attendre à un baisse de prix significative des jeux PlayStation première génération lorsque sortira la PlayStation 2. Pour la qualité graphique des jeux, il est normal de constater une évolution dans le temps. Le progrès technique vient avec le temps. Il faut maîtriser les capacités de la console. Il y a tout juste un an que le Profiler, un nouveau programme d'optimisation créé par Sony, a été adopté par les développeurs de jeux PlayStation. C'est lui qui a rendu possible la haute résolution dans des titres comme Gran Turismo ou MediEvil. Il fallait donc attendre que la machine soit parfaitement exploitée par les développeurs, ce qui prend du temps

## Les notes de Music

**Q** *J'ai deux questions qui me brûlent les doigts (ceux-ci étant déjà bouffés par cette folie qui vous prend de marteler les pauvres touches du côté droit et du côté gauche avec ses formes géométriques de toutes les couleurs, d'un objet dont le nom commence par P) où sont les Travellings de Music (Codemasters) et Bust a Groove (Emix) ? Ce dernier a-t-il eu un test spécial dans les Castings ? En plus, ces deux jeux n'ont pas été notés par les membres de la rédaction (ça m'intéresserait d'avoir leur avis).*

*Un fan de la musique qu'on fait soi-même, Romainville (93)*

## Le rytme dans le sang

Quel est le point commun entre ces jeux ? L'originalité, bien sûr ! Voilà ce qui semble expliquer l'absence dans nos pages d'un test réservé à ces deux softs. Music et Bust a Groove sont-ils des jeux marginaux ? Le premier, en tout cas, qui propose au joueur de devenir créateur de musique. Sans doute les caractéristiques techniques (jouabilité, durée de vie, ...) que nous notons dans les Travellings se seraient difficilement appliqués face à ce « jeu » unique en son genre. Et les fans de la Play, tout comme nos testeurs, sont joueurs avant d'être musiciens. En tout cas, il est évident que nous encourageons de telles innovations. En revanche, l'absence de Travelling consacré à Bust a Groove a d'autres raisons. Des titres comme Parappa the Rapper et Spice World, avaient eu les honneurs de figurer dans la rubrique. Mais là, notre souhait était de mettre en évidence ce concentré d'originalité, et ce, dans les toutes premières pages des Castings, le jeu ayant remporté un vif succès auprès de la rédaction. Aussi le conseillons-nous encore une fois à ceux qui veulent trouver une alternative gaie et musicale à tous les softs de la Play. Bust a Groove est un jeu extraordinaire. Quant aux notes recueillies par la rédaction, elles se trouvaient (et oui !) à la fin du n°25, et allaient de 7 à 9 sur 10 !

## Attention, joueur psycho-manipulé

**Q** *Depuis que j'ai acheté la PlayStation, elle fait partie intégrante de ma vie, au même titre que mon magnétoscope ou ma chaîne laser. Tout se passe bien avec elle, sauf que, depuis le 26 février, d'étranges phénomènes se sont emparés de moi. Je m'explique. Le matin, dès le réveil, je sors délicatement du lit, j'ouvre la porte sans bruit, sors mes jumelles (ben ouais, le couloir est vachement grand). Zut ! Il y a ma mère qui fait une ronde devant la salle de bain et mon père devant le PC. Comment vais-je me laver ? Je m'adosse alors au mur et, du poing, je déloge ma mère, mais il en reste un. Pas de problème, je balance une grenade, CHAFF, et l'ordinateur est OUT. Première mission accomplie : je suis dans la salle de bain... 7h45 le temps presse, je dois sortir, maintenant, sinon je serai obligé de régler le compte du prof à coups de SOCOM ! Je sors de la salle de bain, le PSG1 contre la poitrine, je m'allonge dans le couloir. Mon chat est en ligne de mire je n'ai pas le choix, c'est lui ou moi. PAN ! Je sais, c'est ignoble, mais la vie d'un espion n'est pas si simple. La voie est libre. Je cours vers la sortie, mais de la farine est répandue sur le sol. Tout de suite, je pense : « Mince ! Mes empreintes ! ». C'est alors que ma mère arrive (je la vois sur mon radar), ni une, ni deux, je prends une ration (corn flakes, pain au chocolat, jus d'orange) et je me planque dans une boîte en carton. Est écrit dessus : « Devant la porte d'entrée ». Je suis alors tout proche de la sortie, mais il y a un hic, car c'est une porte de sécurité 2 et, bien sûr, je n'ai pas la carte (c'est trop bête !). Garde ton sang-froid Emmanuel Bonami et sors ton C4 pour le placer sur la porte. Baboum, plus de porte, enfin la liberté. « Qui va là ? » C'était trop beau. Un moment d'inattention et tous mes efforts réduits à néant. Eh oui, mon père m'a repéré, et comme j'étais à la bourre pour aller à la fac, il m'a réglé mon compte. La suite, vous la connaissez, on peut la voir à la télé pendant les pubs : on m'emmène à l'hôpital et un mec, qui a la même veste qu'Otacon, dit « game over ». Suis-je malade ?*

*Fabien Mognot, Rouen (76) (Alaska)*

## Les jeux rendent fous

Si la PlayStation « fait partie intégrante de ta vie », les jeux, eux, ont su se substituer à la réalité de ton quotidien. Et il y en a qui affirment que certains joueurs ne font plus la différence entre réel et virtuel... Nous, on va prendre soin de toi. Ça ne doit pas être facile d'affronter des tribus de ninjas-cyborgs sur le chemin de la fac ou d'avaler quelques cachets de Diazepam avant d'aller au cours de maths (qui a dit qu'il ne manquait plus que le fusil à lunette pour se débarrasser du prof ?). Alors voici ce qu'il faut que tu fasses : tu n'oublieras pas de prendre ces pilules jaunes et rouges que te donne ta maman. Après, tout ira mieux. Double la dose au cas où. Merci en tout cas pour le courrier qui nous a bien plu. A quand la suite ? Dernier détail : que la personne qui n'avait pas reconnu Metal Gear Solid dans ces lignes ferme son magazine et courre l'essayer dès maintenant.

## La parole est à la défense

**Q** *Constat navrant : les médias parlent toujours de ce qu'ils ne connaissent pas. J'ai 24 ans et je possède une PlayStation depuis plus d'un an. Récemment, les télés et les radios ont parlé de G.T.A. et de Resident Evil 2, en nous montrant les scènes les plus violentes. Ils ont aussi insisté sur le fait que la violence était gratuite et dirigée contre la police. Oui, ces jeux sont violents, mais doit-on pour autant incriminer les joueurs et les programmeurs ? Non. On joue d'abord par plaisir et par besoin de se défouler, de s'évader. Nous, les joueurs savons faire la part des choses : nous ne sommes ni drogués, ni lobotomisés. (...) La violence présente dans les jeux vidéo ne fait que refléter la violence d'une société prétendument civilisée. Et pour se donner bonne conscience, on a droit aux pires âneries du type « ne pas confondre virtuel et réel » ou « les jeunes cherchent un exutoire pour évacuer leur haine parce qu'ils sont déjà violents à la base ». Trop facile ! Avant de parler de violence, il faut savoir d'où elle vient. La société dans laquelle on vit est infiniment plus violente qu'une scène de cannibalisme dans RE2. (...) Je peux comprendre que ces jeux peuvent avoir une influence néfaste sur les enfants, qu'il faut savoir leur en choisir de moins violents. Mais sur les jaquettes de jeux PlayStation figurent des pictogrammes qui nous informent sur l'accessibilité à ces jeux. Quant à RE2, on est averti dès le début. C'est aux parents qu'incombe la responsabilité, et si ces jeux posaient de gros problèmes, ils auraient été interdits depuis longtemps. (...) Il y a quelques années, sur Atari, était sorti un jeu qui faisait l'apologie de la solution finale et glorifiait le régime national-socialiste : il n'y a eu que peu de remous ! Je souhaite que les lecteurs de PlayStation Magazine y réfléchissent, qu'ils aient un regard précis sur le fond et la forme de la presse des jeux vidéo, et sur les jeux eux-mêmes. Vous êtes de loin le magazine le plus varié, le plus objectif, le meilleur guide d'achat. Continuez!*

*Jonathan, Le Perreux (94)*

## On prend les mêmes et...

La violence dans les jeux vidéo : voilà un sujet qui a fait couler beaucoup d'encre ces derniers mois grâce à nos pittoresques amis de Familles de France qui, même s'ils ne nous font pas rire par ce qu'ils font, nous amuse par ce qu'ils sont. Etonnamment, des films autrement plus violents qu'un Resident Evil 2 ou qu'un G.T.A. et malgré tout très populaires n'ont pas suscité une telle polémique. De même, la télévision et son cortège de scènes ultra-violentes, vulgaires et obscènes ne semblent être soumise à aucune limitation. « Mais que fait Familles de France ? » lancè-je de ma petite voix chargée d'angoisse. Ils ont raison, ils tapent sur le plus petit, c'est un truc qu'on apprend chez les scouts. Après tout, il suffit de vivre en dehors des ghettos que sont le XVIe arrondissement, Neuilly et Saint Germain en Laye pour être confronté quotidiennement à la violence. Le problème n'est pas la violence en elle-même, mais la façon dont on aborde le phénomène de la violence. Si un film comme Tueurs Nés (Olivier Stone) est censé avoir poussé des spectateurs à commettre des meurtres (là encore on rigole), on ne voit sérieusement pas quel jeu a aujourd'hui conduit à un homicide. Alors bien sûr, nous ne sommes pas à l'abri d'un quelconque fait divers où un déséquilibré aura décidé d'éliminer sa famille au lance-flammes après avoir trop joué à Spyro le Dragon. Certains jeux sont violents, c'est indéniable mais ils ne sont pas pour autant livrés avec le kit du parfait serial killer. En d'autres termes, être spectateur ou acteur virtuel de scènes violentes, n'a pas pour corollaire d'amener le joueur à l'être. Il y a une logique étrange dans tout cela. C'est un peu comme si on remarquait que cette croisade menée tambour battant par Familles de France se déroulait juste avant les élections européennes. On aurait alors vite fait de politiser cette polémique et de vouloir affilier Familles de France à l'extrême droite catholique française. Mais fort heureusement, à PlayStation Mag, on est des fortiches de la logique.

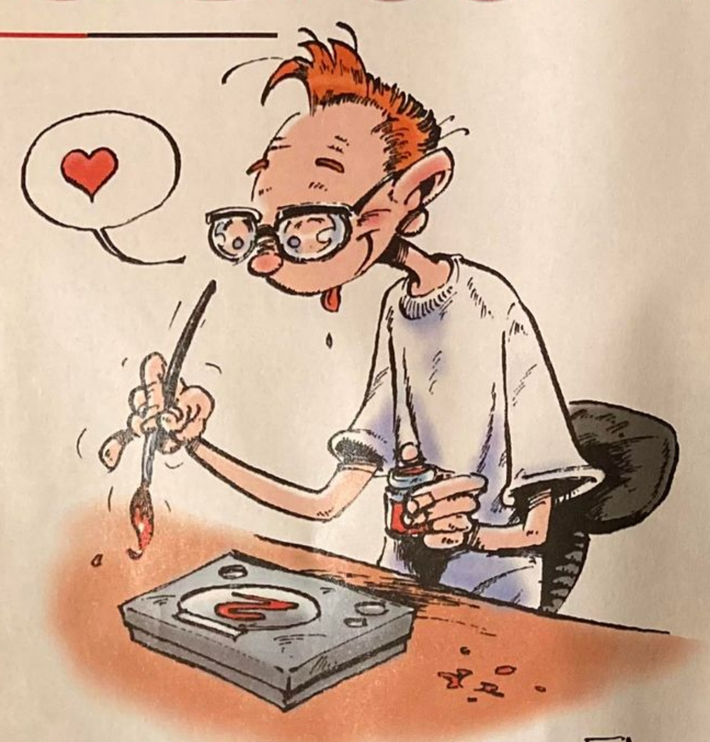
## Est-il annoncé ?

### LES FANS DE TITRES PC S'IMPATIENTERAIENT-ILS ?

*Nombreux sont les jeux à passer d'un support à l'autre. Mais votre acharnement vous dicte de ne pas quitter vos manettes grises pour un Force Feedback ou une brouette de patches. Oui, nous sommes définitivement des fans de consoles ! Au lieu de changer de machine, si on écrivait au Feedback, plutôt ?*

| TITRE DU JEU | ÉDITEUR | EST-IL ANNONCÉ ? | DATE DE SORTIE EN FRANCE |
|---|---|---|---|
| X-MEN 3D | ACTIVISION | OUI | OCTOBRE 99 |
| OMIKRON | EIDOS | OUI | FIN 99 |
| ROLAND GARROS | MICROFOLIE'S | NON | |
| GABRIEL KNIGHT | SIERRA | NON | |
| SUPERBIKE | EA SPORTS | OUI | AUCUNE DATE |
| HALF-LIFE | SIERRA | NON | |
| X-FILES | FOX INTERACTIVE | OUI | JUIN 99 |
| HEROES OF MIGHT AND MAGIC II | UBI SOFT | OUI | AUCUNE DATE |

# éditorial



**Enfin.** Cinq ans après le lancement de la PlayStation, cinq ans et quelques 50 millions de consoles plus loin, Sony parle de sa prochaine génération de console. Une machine qui n'a pas encore de nom et qu'on baptisera PlayStation 2, faute de mieux (ou par manque d'inspiration). Lorsqu'on se penche un instant sur les spécificités techniques de celle-ci, on ne peut qu'être à la fois surpris et enthousiaste. Le numérique entre par la voie royale dans nos salons pour l'an 2000 et, avec lui, son cortège de sensations et d'expériences inédites. Néanmoins, que les adeptes de la PlayStation première du nom se rassurent, celle-ci a encore de beaux jours devant elle. La PlayStation 2 appartient aujourd'hui au domaine de l'anticipation, après avoir été, de nombreux mois, un sujet de science-fiction.

Jean-François Morisse


**PLAYSTATION MAGAZINE**

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
***Siège social*** Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
***Promevente*** 01 41 34 95 87.
***Gérants*** Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
***Directeur Délégué Adjoint*** Pascal Traineau.
***Associés*** HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
***Directeur de la publication*** Fabrice Plaquevent.

**LA REDACTION**

***Directeur de la rédaction*** Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
***Rédacteur en chef*** Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr.
***Rédacteur en chef adjoint*** Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
***Secrétaire de rédaction*** Cécile Lando.
***Correctrice*** : Viviane Fitas.
***Secrétariat*** Laurence Geuffroy.
***Ont participé à ce numéro*** Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Edouard Duchamp, Sonia Jensen, Thierry Monier, François Donatien, Stéphane Quentin, Michaël Sarfati et Vladimir Sebanski.

**LA MAQUETTE**

***1er rédacteur graphique*** Christophe Gourdin assisté de Sonia Caron.
***Maquette*** Catherine Branchut, Joseba Urruela et Hervé Drouadène.
***Correcteur photographique*** Stéphane Leclercq.
***Illustrateur*** Pi XX, le_pixx@club-internet.fr

**LA PUBLICITE**

***Directrice de publicité*** Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
***Chargé de clientèle*** Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
***Assistante de publicité*** Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

**SERVICE PROMOTION**

***Directrice de promotion*** Emmanuelle Delachaux.
***Responsable de promotion*** Eric Trastour.
***Assistante de promotion*** Hélène Chemin.

**SERVICE ABONNEMENT**

01 55 63 41 16





***Photogravure*** Champs, Compo.
***Imprimé par*** Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
***Distribution*** Transport Presse.





***Illustration de la couverture*** Ridge Racer Type 4 © Namco
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture et un supplément de 20 pages à PlayStation Magazine qui ne peuvent être vendus séparément.
***Télématique*** 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
***Centre serveur*** Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

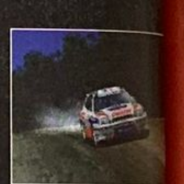
***Pour contacter la rédaction*** redplay@club-internet.fr

# GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°30 AVRIL 1999

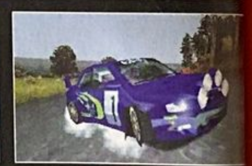

**16 CASTING**
Du nouveau sur Gran Turismo 2 ou, du moins, de nouvelles images qui en montrent plus sur les 400 véhicules disponibles.




**26 CASTING**
V-Rally 2, ça avance. Pour en voir et en savoir plus, nous sommes allés faire un tour à Lyon, chez Infogrames.








**58 CASTING VO**
Ce mois-ci, nous nous sommes tournés avec intérêt du côté du pays du Soleil Levant où le genre Resident Evil fait des émules.







**76 MAKING OF**
Mission : Impossible, le film, en jeu vidéo. Faut-il s'attendre à une bonne surprise ? Réponse à quelques pages d'ici.








**84 PORTRAIT**
Ils sont morts au champ d'honneur. PlayStation Magazine exhume ces fossiles du jeu vidéo. La vie n'est pas toujours rose.







**126 EN COULISSES**
Les créateurs de V-Rally, titre déjà mythique de la PlayStation, s'expliquent. Une rencontre au sommet.





**TRAVELLING**


Dark Stalkers 3 .......... 114
Gex contre Dr Rez .......... 100
Guardian's Crusade .......... 108
Live Wire .......... 110
Marvel vs Street Fighter .......... 116
Monaco GP Simulation 2 .......... 112
Need for Speed 4 .......... 96
Pro 18 World Tour Golf .......... 118
Ridge Racer Type 4 .......... 90
T'ai Fu .......... 104

# LA PASSION. LA GLOIRE. LE FOOTBALL.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99. Ce nom évoque à lui seul toute la passion, la force, la ferveur de l'élite du football européen. Désormais, UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99, sur PC et PlayStation, vous offre l'unique opportunité de vivre chaque seconde de cette prestigieuse compétition.

Prenez le contrôle des plus grands clubs d'Europe et livrez des rencontres au sommet, dans des stades de légende, pour conquérir le titre suprême.

Un jeu de football explosif, incroyable de réalisme et aux graphismes superbes, qui vous plongera au cœur de la plus grande compétition de clubs au monde.

- Le seul Jeu Vidéo Officiel de l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99. Les véritables clubs, joueurs, maillots, logos et sponsors de la saison.
- Inclus : tous les clubs vainqueurs des années antérieures, du début de la Coupe de Champions à l'actuelle UEFA CHAMPIONS LEAGUE.
- De nombreux modes de jeu incluant l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE, des matches amicaux, des tournois personnalisés et des matches scénarios uniques.
- Représentation fidèle et superbe de 21 des plus grands stades d'Europe.
- Commentaires en temps réel et introductions aux matches par Roger Zabel.
- [illegible] en motion capture et [illegible] texturés. Intelligence artificielle [illegible]
- [illegible] actualisées de la saison [illegible] en tableaux graphiques [illegible] dans le plus pur style [illegible] CHAMPIONS LEAGUE.







PC CD

Disponible maintenant









SAISON 1998/99









## LE JEU VIDEO OFFICIEL DE L'UEFA CHAMPIONS LEAGUE



www.eidos.com EIDOS

Par Jean-François Morisse



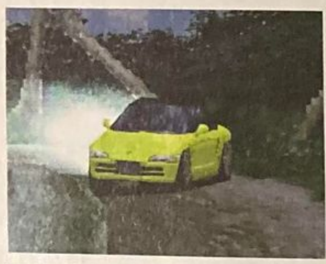
# GRAN TURISMO 2

## A L'EST, DU NOUVEAU

Editeur : Sony C.E. - Disponible en septembre 99

**Prévu pour cet été au Japon, Gran Turismo 2 est, à ce jour, loin d'être terminé, mais les innovations annoncées sont d'ores et déjà nombreuses et « appétissantes ».**





2,3 millions d'exemplaires vendus de Gran Turismo en Europe. Un record. Au Japon même, mère patrie du jeu vidéo, « seulement » 2,2 millions d'exemplaires auront trouvé preneur depuis la sortie du jeu, le 23 décembre 1997. Plus préoccupés par Gran Turismo que par l'Euro, les Européens pouvaient, à ce titre, espérer que ce Gran Turismo 2 leur était plus particulièrement destiné. Un espoir qui ne sera pas déçu, puisque Kazunori Yamauchi, responsable de Gran Turismo et vice-président de Polyphony Digital Inc. (filiale directe de Sony C.E.I.) a particulièrement suivi les desiderata des joueurs du Vieux Continent. Lors d'une de nos récentes visites dans les locaux de Sony Japon, K. Yamauchi nous confiait avoir voulu « intégrer les souhaits des joueurs européens, en proposant, par exemple, plus de véhicules ». Et pour le nombre de bolides, cette nouvelle édition de GT devrait combler les joueurs les plus exigeants.



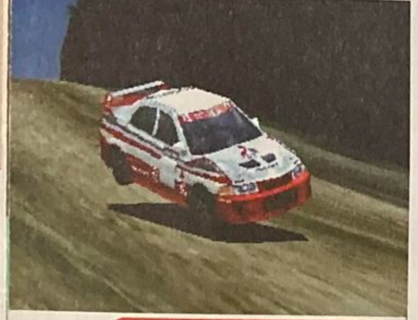


### DES CHIFFRES ET DES LETTRES

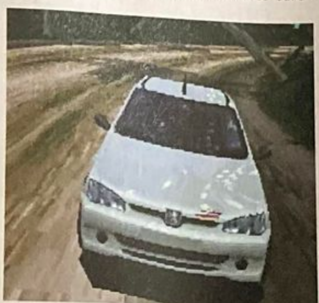
On recensera pas moins de 400 voitures. On retrouvera ainsi tout d'abord des marques européennes comme Citroën, Peugeot, Volkswagen... mais aussi des constructeurs japonais comme Mitsubishi, Toyota, etc. Alors que le premier GT ne proposait au joueur que de belles américaines et de furieuses japonaises, cette suite vous invitera à prendre le volant de nombreuses voitures européennes même si certaines marques prestigieuses n'ont pas pu participer (voir encadré Les Grands Absents). Les circuits suivent aussi cette même tendance. On comptera au moins 20 parcours différents, sur piste ou sur route de rallye. En effet, comme nous vous l'indiquions dans notre dernier numéro (PlayStation Mag n°29), dans GT2, les 2 modes de courses seront désormais disponibles. On comprend mieux comment Polyphony a pu intégrer 400 voitures différentes ! Le cumul des genres (piste et rallye) autorise cette addition astronomique.

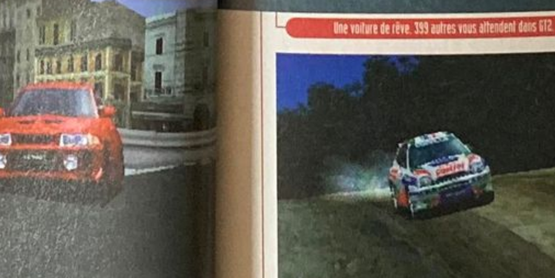
### Les grands absents

Au rang des absents de cette nouvelle édition de Gran Turismo, on comptera de grands noms tel Porsche, Lamborghini et Ferrari. En effet, ces constructeurs, ayant d'ores et déjà signé des contrats d'exclusivité ailleurs, n'ont pu apparaître dans le jeu. Dommage pour eux.



Un mode rallye pour des sensations nouvelles. V-Rally 2 aura un adversaire de taille !





### Monsieur Gran Turismo

Kazunori Yamauchi est le principal responsable de Gran Turismo 1 et 2. Un homme sûr de lui, attentif aux espoirs des joueurs (il ne manque jamais d'interroger les joueurs de Gran Turismo pour en savoir plus !) et tout d'abord passionné par les courses automobiles. Dans sa Mitsubishi, réplique fidèle d'une voiture ayant appartenu à Makkinen, Kazunori Yamauchi arpente les rues de Tokyo, gants de pilote aux mains, harnais de sécurité en place. On comprend aujourd'hui mieux pourquoi cet adepte des sports mécaniques est aussi un grand perfectionniste pour qui la première nécessité d'un jeu comme GT est de reproduire des modèles physiques ultra-réalistes. Il ne supporterait pas en effet que les véhicules ne réagissent pas de façon réaliste !






### TOUT AUGMENTE

Les permis constituaient aussi l'un des points forts de Gran Turismo premier du nom qui, avec plus d'une vingtaine d'épreuves, pouvait espérer satisfaire les maniaques de pilotage. Cette fois, il faudra compter plus de 60 tests de conduite. Autant dire que vous n'êtes pas couché. Toutefois, un système d'aide sera implémenté, de façon à permettre aux débutants de progresser dans le jeu. Plus simple. Plus simple aussi, la disposition des menus. Les multiples options qui répondent toujours présentes seront, de ce fait, beaucoup plus accessibles. De quoi vous permettre de filer comme le vent sur les nombreux circuits. Des circuits pour la plupart inventés par Kazunori Yamauchi et son équipe, puisqu'en dehors d'une piste à Seattle et d'une autre en Californie, aucun lieu ne se veut une imitation d'un véritable circuit. Ceci pour, selon K. Yamauchi, permettre aux designers des courses « d'intégrer plus d'éléments funs pour les pilotes ». La plupart des routes sont, dans la réalité, rarement conçues pour être rigolotes. Les multiples accidents de la route qui surviennent chaque année illustrent gravement le propos.

Autant de raisons pour penser que Gran Turismo 2 aura encore bien des atouts pour nous enthousiasmer. Contrairement à 1998, où GT avait été une révolution avant tout technologique, cette suite, qui ne corrige que quelques rares défauts, devrait surprendre par la multitude d'options, de styles de conduite, de voitures, de pistes et de permis. De la variété devrait naître l'excellence. V-Rally 2 et Colin McRae Rally 2 auront là un concurrent exceptionnel. Une question demeure : comment ces deux jeux parviendront-ils à faire la différence ?

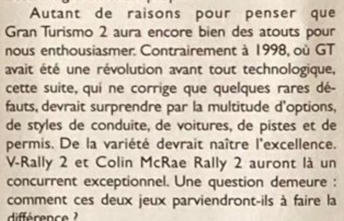


Des voitures de prestige seront disponibles. D'autres véhicules sont... moins « sport ».

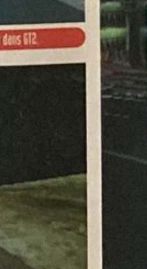





Kazunori Yamauchi aura aussi mis sa propre voiture de rallye dans le jeu !



Une voiture de rêve. 399 autres vous attendent dans GT2.







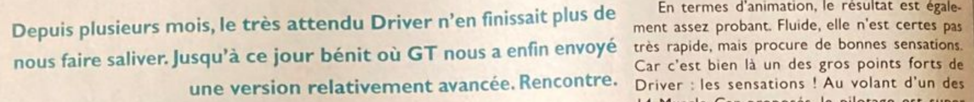
Les constructeurs européens répondent (presque) tous présents.

Par François Tarrain

# DRIVER

## PREMIERS ESSAIS

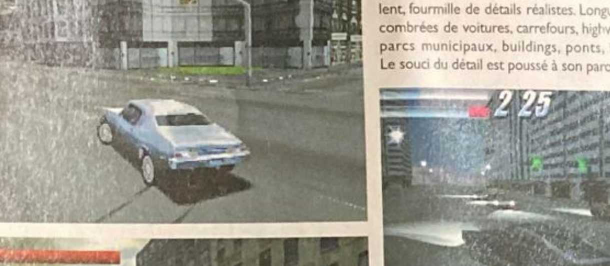
Editeur : GT Interactive - Disponible en mai 99



**Depuis plusieurs mois, le très attendu Driver n'en finissait plus de nous faire saliver. Jusqu'à ce jour bénit où GT nous a enfin envoyé une version relativement avancée. Rencontre.**



On vous le rabâche depuis quelques mois : Driver est une simulation de caisses d'un nouveau genre, qui ne se cantonne pas à de simples courses où seule la victoire importe. Non, le jeu se définit plus comme une « simulation de courses-poursuites », prenant pour cadre les seventies. Ainsi, les 44 missions disponibles vous replongeront dans l'univers si kitsch et insouciant d'un épisode de Starsky & Hutch ou de Shérif fais-moi Peur ! En théorie donc, Driver possède tous les atouts pour devenir - à l'instar des séries dont il s'inspire - un jeu culte. En pratique, la version à laquelle nous avons joué semble pouvoir confirmer cette impression. D'emblée, le moteur graphique dévoile toutes ses qualités, malgré les nombreux bugs d'affichage encore présents. La reproduction des quatre villes américaines, dans lesquelles les missions se déroulent, fourmille de détails réalistes. Longues rues encombrées de voitures, carrefours, highways, ruelles, parcs municipaux, buildings, ponts, impasses… Le souci du détail est poussé à son paroxysme !



En termes d'animation, le résultat est également assez probant. Fluide, elle n'est certes pas très rapide, mais procure de bonnes sensations. Car c'est bien là un des gros points forts de Driver : les sensations ! Au volant d'un des 14 Muscle Car proposés, le pilotage est super simple, la jouabilité impeccable et la gestion des collisions parfaite… A tel point qu'on a l'impression d'y être ! L'Intelligence Artificielle relativement aboutie participe d'ailleurs beaucoup à cette sensation d'immersion. Surtout celle développée pour les flics, qui vous prennent régulièrement en chasse. Leurs réactions s'avèrent très sensées et jamais surréalistes.

### CHEF-D'ŒUVRE EN DEVENIR

Bref, tant d'un point de vue technique que ludique, Driver semble tenir la route. Seulement voilà : le jeu ne proposant pas de mode multijoueurs, son seul intérêt reposera sur celui de ses missions. Pour l'heure, celles auxquelles nous avons pu jouer étaient assez amusantes et bien pensées, mais relativement courtes. Escorter des braqueurs de banques dans un endroit sûr, ne nous a pas pris plus de cinq minutes. Idem pour rallier un rendez-vous précis dans la ville, sans se faire poursuivre par les keufs… Finalement, en un mot comme en mille, Driver possède tous les ingrédients du succès. Alors, si les développeurs réussissent la prouesse de nous proposer 44 missions toutes plus intéressantes les unes que les autres, notre bonheur sera complet. Si tel n'était pas le cas… Je vous laisse le soin d'imaginer le sort que nous réserverions au jeu !



Hum, ne serait-ce pas ce qu'on appelle vulgairement « se faire serrer » ?





La modélisation des caisses est absolument somptueuse !





En plus du mode story, quatre mini-jeux vous permettent de bien maîtriser le style de pilotage

Par Grégory Szriftgiser

# RE-VOLT

## LE NOUVEAU MICROMACHINES ?

Editeur : Acclaim - Disponible en août 99

**C'est au tour d'Acclaim de s'essayer au genre des MicroMachines. Un pari audacieux et risqué : faire rire les joueurs durant l'été 99.**

S'il n'y avait qu'un seul nom à retenir, en matière de jeux de courses multi-joueurs fandards, ce serait bien évidemment l'inégalé MicroMachines V3. Crises de rire à n'en plus finir, réalisation impeccable et concept équilibré, des ingrédients que d'autres ont tenté de réunir en vain jusqu'à présent, sur de pâles copies. Mais le monde du petit semble toujours séduire Acclaim, qui s'essaye à son tour au genre. Re-Volt se présente, en effet, comme un jeu de courses en 3D temps réel, où le joueur a le contrôle de véhicules télécommandés modèles réduits. Voyons donc ce qui est au programme…

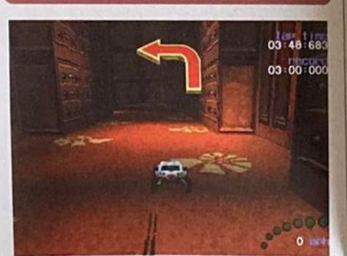


### RESTE À TROUVER L'ÉQUILIBRE

En effet, tout semble avoir été pensé pour le mieux : 25 voitures différentes sont prévues, la grande majorité devant être, bien entendu, gagnée avant d'être accessible. Elles s'affronteront dans 7 environnements différents, sur un total de 14 circuits, allant du musée au supermarché, en passant par l'Ouest sauvage, le terrain vague ou encore un magasin de jouets. Au chapitre des modes de jeu, on retrouve le championnat, le time attack, le multijoueurs (jusqu'à 4) avec, entre autres options, des circuits en mode miroir, renversé ou même les deux. La principale innovation vient de l'éditeur de circuits, qui permettra en effet de s'échanger les productions les plus tordues par carte mémoire. Rien de bien révolutionnaire en apparence mais, après tout, MicroMachines V3 avait lui aussi l'air de rien : la balance impeccable de son gameplay et de sa conception en ont fait un titre culte. Nous ne pourrons juger de cela qu'au moment du travelling, cet été, en espérant que la clim marchera !

### Probe, développeur de qualité

Ce sont en effet les Studio de Probe qui développent Re-Volt. Auteurs de Forsaken, ces développeurs ont une excellente maîtrise de la PlayStation, disposent d'un moteur 3D performant et sont capables de restituer des mécaniques physiques réalistes. Si le titre est aussi soigné que le fut Forsaken (qui reste un des plus beaux jeux PlayStation), nul doute que Re-Volt devrait en mettre plein la vue.



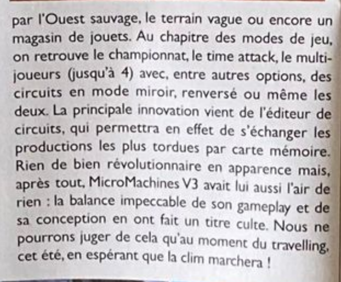


Sans une bonne connaissance des circuits, il y a fort à parier que vous prendrez souvent le mauvais chemin…





Version PC

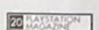


Version PC

Il y aura bien sûr des items à collecter, pendant les courses.











# MESSIEURS, CHOISISSEZ VOTRE MOTEUR





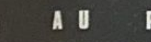


www.needforspeed.com










RENDEZ-VOUS AU PROCHAIN VIRAGE



Par Gregory Szriftgiser

# LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

## TOUJOURS PAS FINI !

Editeur : Eidos - Disponible en juin 99

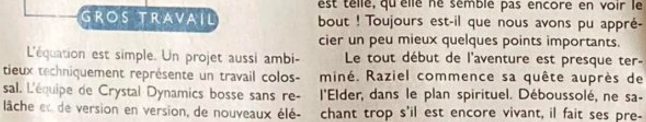
**Repoussé. Soul Reaver n'arrivera pas tout de suite dans nos chaumières. Il faudra attendre, dans le meilleur des cas, le mois de juin prochain. Un peu de patience !**


Soul Reaver, l'épée spirituelle, bénéficie d'un design de première classe !

Je sais, moi aussi ça me fait mal. Moi aussi, je n'en puis plus d'attendre ! Mais que voulez-vous, il faut rester confiant : mieux vaut une bombe plus tard, qu'un jeu bâclé maintenant. Soul Reaver, initialement prévu pour sortir… tout de suite, se retrouve une fois de plus retardé. Désormais annoncé pour juin (et toujours sous réserve), le plus beau jeu de la PlayStation avait en effet grand besoin de ces mois de rab. Après avoir longuement profité de la dernière version mise à notre disposition, il fallait bien avouer que, malgré la quantité et la qualité impressionnantes de travail effectué, il restait encore énormément à faire.



### GRAND JEU = GROS TRAVAIL



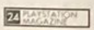
L'équation est simple. Un projet aussi ambitieux techniquement représente un travail colossal. L'équipe de Crystal Dynamics bosse sans relâche et de version en version, de nouveaux éléments font leur apparition. Mais l'ampleur du monde en 3D et des mécanismes de jeu prévus est telle, qu'elle ne semble pas encore en voir le bout ! Toujours est-il que nous avons pu apprécier un peu mieux quelques points importants.





Le tout début de l'aventure est presque terminé. Raziel commence sa quête auprès de l'Elder, dans le plan spirituel. Déboussolé, ne sachant trop s'il est encore vivant, il fait ses premiers pas guidé par la voix profonde de l'entité. Les premières ébauches de dialogue sont là, tout du moins en anglais, et le choix des voix comme le phrasé adopté par les doubleurs semblent augurer du meilleur. L'action arrive vite et les premiers combats sont savoureux. L'impression de liberté se confirme après la découverte du grand maelström de Nosgoth, dans lequel Raziel fut précipité : grandiose ! Toujours, version après version, cela me cloue d'émoi sur mon siège !

Si les effets spéciaux des sorts ne sont pas encore implémentés, d'autres ont fait leur apparition : éclairages temps réel mouvants ajoutés çà et là, et effet saisissant au début du jeu occasionné par un miroir-téléporteur ! Je vous explique le principe : une grande arche semble être un passage vers une autre salle qu'on distingue parfaitement, mais il s'avère possible de contourner cette arche qui se révèle alors être sans épaisseur ! Quand on la franchit, en revanche, on se retrouve instantanément dans la salle aperçue auparavant. Difficile de se représenter cela, mais je vous assure, l'effet est aussi inédit que saisissant. Bref, montrez-vous patient, Soul Reaver vous réservera sans aucun doute une aventure de qualité. Mais pas avant juin ! Prions ensemble pour que tout se passe bien, comme je le fais depuis le numéro de janvier de PlayStation Mag. !

Par Jean Santoni

# V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2

## LES ROUTES DU PARADIS

Editeur : Infogrames - Disponible en juin 99



**A l'instar de Gran Turismo 2, les informations concernant V-Rally 2 sont distillées au compte-gouttes. Nous avons tenté d'en savoir plus et sommes même allés essayer ce produit qui pourrait bien être la surprise de l'été 99.**

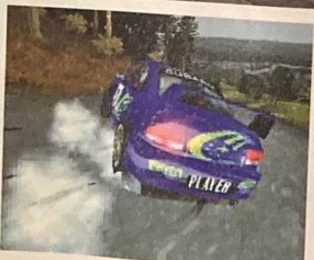
Ça fait maintenant bien trois ou quatre numéros, que PlayStation Magazine vous donne des nouvelles de V-Rally Championship Edition 2, l'un des rares produits phares d'Infogrames de ce début d'année 99. Je suis même en train de me demander si ce n'est pas le seul, d'ailleurs... Mmm, peut-être Astérix ? Détendez-vous, je plaisantais. C'est marrant, mais on a tous ici un peu l'impression d'assister à un accouchement (un peu plus long que la normale, certes, je rassure les femmes enceintes). Vous connaissez le nombre de spéciales, le nombre de caisses, vous savez que le moteur 3D a été refait dans son intégralité, qu'il y a un mode multi-joueurs permettant de s'affronter jusqu'à 4 sur un même écran, etc., etc. Qu'est-ce qu'on va bien pouvoir vous apprendre de plus sur ce titre ? C'est très certainement ce que vous êtes en train de vous demander en lisant ces quelques lignes.

Les réactions au rebond sont vraiment bluffantes.



Des modèles de conduite très agréables, alors que le tuning de la jouabilité n'était pas optimal !





### ENCORE UN PEU D'INFO

Ça y est, c'est fait, après des mois de frustration, on a enfin réussi à poser les mains sur un pad pour jouer à une version bêta très avancée (à 90 % environ). Mais avant de vous livrer nos premières impressions sur les sensations de conduite, faisons durer le suspens pendant deux petits paragraphes. Lors de notre dernière visite dans les locaux d'Eden (le studio qui s'est chargé du développement), l'équipe nous a révélé énormément de choses sur son bébé. Impossible de passer à côté ! Concernant l'éditeur de circuits d'abord. On sait maintenant qu'il sera possible de sauvegarder 50 spéciales sur une seule Memory Card. Nous l'avons essayé, cet éditeur est d'une grande souplesse d'utilisation. Le circuit se dessine au pad, on peut mettre des élévations, faire des virages relevés, étirer, « twister » le circuit dans tous les sens avec précision, paramétrer la météo, le moment de la journée, l'intensité de la végétation et lancer le générateur aléatoire de circuits en cas de flémingite aiguë. Toutes vos oeuvres sont modifiables, utilisables en mode multi-joueurs et vous aurez peut-être même la possibilité de customiser vos championnats avec les spéciales créées.











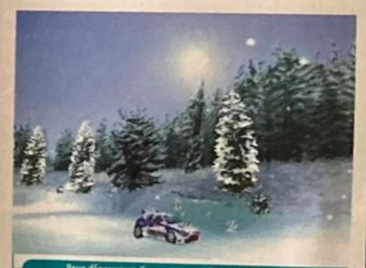




En mode 1 joueur, les voitures sont constituées de 340 polygones ; en mode 2 joueurs, de 120 polygones, et en mode 4 joueurs, de 60 polygones. La dynamique, elle, reste identique.

### MINUTE, CE N'EST PAS FINI !

Les développeurs ont également mis au point un système de gestion de Memory Card assez évolué qui permettra notamment de comparer les résultats enregistrés sur des cartes mémoires différentes (avec statistiques et indices de performances), de sauver ses ralentis, de s'échanger des circuits et même les « ghosts » des meilleurs temps ! On nous promet également une I.A. remaniée. Chaque voiture a un pilote avec un comportement spécifique (un degré d'agressivité, les voitures puissantes ont de meilleurs pilotes). L'adversaire géré par le CPU « voit » désormais plus loin, mais sa capacité à anticiper dépend malgré tout du champ de vision. Par exemple, s'il y a un danger à la sortie d'un virage (une voiture en travers), il lui sera plus difficile de l'éviter, il commettra également quelques erreurs de pilotage. Enfin, il anticipe la vitesse et les freinages des autres concurrents.



Vous découvrirez divers paysages à travers diverses météo.



### ALORS ? ALORS ?

Ce premier contact a été un véritable soulagement ! Les voitures sont lourdes ! Elles ne s'envolent plus comme des feuilles mortes ! Le pilotage, s'il reste technique, est devenu beaucoup plus intuitif. Les dérapages sont vraiment tripants. On sent l'influence de titres comme Colin McRae Rally et Sega Rally (la borne d'arcade de Sega). La simulation du débattement des suspensions (les quatre roues sont indépendantes) apporte un gros plus, par rapport au titre de Codemasters. La dynamique est incontestablement plus réaliste (réactions au rebond surprenantes !). On pouvait ressentir le moindre nid de poule et pourtant cette version en cours de développement ne prenait pas en compte les vibrations du Dual Shock ! Le jeu va également très vite. Il y a un peu de clipping dans les lignes droites mais rien de grave. En mode 4 joueurs (je rappelle que l'écran est séparé en quatre), le jeu reste lisible, speed et fluide avec la vue subjective. En vue externe, quelques ralentissements se font sentir ! A deux c'est un régal, les ralentissements sont quasiment inexistants, mais le split vertical demeure plus confortable que le split horizontal. L'environnement sonore, quant à lui, n'était (heureusement ) pas définitif. Quelques réserves quand même : la traînée de poussière est vraiment grossière et la qualité graphique des circuits reste, pour le moment, assez inégale. Pas de panique, on est sur la bonne voie...

En vue externe, le mode 4 joueurs rame un peu. Ce défaut devrait être corrigé dans la vesion définitive.





Pour les déformations, les développeurs ont prévu 9 points d'impact. Le dégâts auront une influence sur le comportement de la voiture.

### L'art acoustique

Pour les bruitages, les ingénieurs du son ont dû effectuer un très gros travail d'échantillonnage. La principale difficulté étant de reproduire le grain du moteur à bas régime. L'équipe a énormément travaillé avec les constructeurs, notamment avec Peugeot, mais aussi avec les préparateurs des rallyes. Pour parvenir à un bon résultat, ils ont fait ce qu'on appelle du multi-sampling. Cette technique consiste à enregistrer différents moteurs à différents régimes, puis à les mixer. En jouant sur les fréquences (basses, moyennes et hautes), il est possible d'obtenir une multitude de grains et de faire en sorte que chaque voiture ait un bruit de moteur différent. Actuellement, les responsables du son tentent d'intégrer les bruits du claquement des pots d'échappement, de la boîte de vitesses et de la descente de régime. Concernant les voix des copilotes (les instructions seront détaillées), ils ont mis au point une « technique syllabique » astucieuse, afin d'éviter le problème des phrases hachées. Enfin, une multitude de sons ont été samplés, pour toute la partie « chocs ». On devrait normalement avoir des bruits différents pour les tonneaux, les contacts avec les rochers, les arbres ou les barrières de sécurité. Wait & listen...

Par Thierry Monier



# SHOOT THEM UP

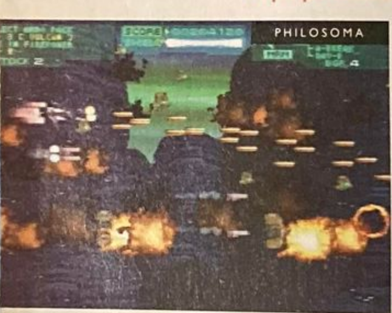
## UN GENRE QUI NE MARCHE PAS

**Les jeux de tirs. Personne ou presque ne les aime, mais ils sont toujours là. Mieux que tout, d'autres titres sont actuellement en préparation.**

Shoot them up ou shoot'em up, comme on voudra. Un genre bien à part. Un style très particulier, celui du jeu de tirs dans lequel, le plus souvent, un vaisseau spatial surarmé tente de défaire des cohortes d'adversaires gigantesques. L'ancêtre Space Invader, puis ensuite des titres comme Galaxian ou Phoenix avaient initié la tendance. Qui ne s'est jamais essayé à un shoot them up sans le savoir, tout comme Monsieur Jourdain usait de prose ? Sur console 16 bits, Megadrive et Super Nintendo, ces jeux bénéficiaient d'un indéniable prestige. Les amateurs se souviennent d'Axelay sur Super Nintendo ou de la saga des Thunder Force sur Megadrive. Les puristes préféraient passer leur temps sur Nec, avec, par exemple, la console Duo et le mythique Gate of Thunder. Bref, les softs de tirs étaient, en ce temps-là, extrêmement populaires. Les aliens pouvaient être inquiets, les joueurs de toute la planète Terre les auraient empêchés de débarquer. Le film The Last Starfighter (Nick Castle, 1984) mettait même en scène un jeune garçon qui, adepte de jeux vidéo en général et de shoot them up en particulier était recruté par les extra-terrestres pour aller mener le combat aux confins de la galaxie.




Comme certaines scènes sont parfois confuses, Omega Boost vous propose un ralenti, en fin de niveau.










Philosoma, l'un des premiers jeux de la PlayStation. Un jeu de tirs étonnant... pour l'époque !









Des effets visuels spectaculaires, dans Omega Boost, le prochain projet de Polyphony.







### UN FOUR COSMIQUE

Conscients du fort potentiel du genre, nos amis les éditeurs s'engouffrèrent tous dans la brèche, dès la sortie de la PlayStation en 1995 (1994 au Japon). Conclusion, avec la console, sont arrivés des titres comme The Raiden Project, Starblade Alpha, View Point (adaptation d'un titre majeur de la console de luxe Neo Geo) ou encore Philosoma. Je vous renvoie au PlayStation Magazine n°1, pour avoir une idée de l'accueil que ces titres avaient reçu à cette époque. Quatre jeux de tirs disponibles le même mois ! Pourtant, le public ne fut curieusement pas enthousiaste. Deux raisons au moins à cela : l'âge plus élevé des joueurs PlayStation d'hier et le désir de voir débarquer, avec cette nouvelle technologie 32 bits, d'autres genres plus originaux. En d'autres termes, y en avait ras le bol du shoot them up. Une leçon que visiblement tout le monde n'a pas bien comprise puisque les shoot them up continuent régulièrement à resurgir sous le capot de la PlayStation. Pourtant, de l'aveu même des éditeurs, les jeux de tirs se vendent en moyenne entre 3 000 et 7 000 exemplaires. On notera toutefois quelques exceptions, pour les meilleurs du genre, comme Colony Wars et Colony Wars Vengeance qui, respectivement, se sont vendus à 35 000 exemplaires. Un record pulvérisé par G-Police, habilement appuyé par une campagne publicitaire à la télévision, qui a atteint les 65 000 pièces écoulées. Pour des titres qui se targuent d'être les meilleurs dans leur genre, on ne peut qu'être déçu. En guise de comparaison, les titres phares de la PlayStation dépassent systématiquement les 200 000 unités vendues. Qu'il s'agisse d'un Tekken, d'un Gran Turismo ou d'un FIFA, tous sont à des années lumière des jeux de tirs en termes de vente. Ce qui ne semble toujours pas gêner les éditeurs désirant effectuer une percée sur le créneau.




Raiden, un shoot them up mythique en arcade mais qui passera pratiquement inaperçu sur PlayStation.




### DU NEUF AVEC DU TRÈS VIEUX

Blast Radius (PM n°22), Asteroïds (PM n°27), R-Types (PM n°24), RayStorm (PM n°12), Xevious 3D (PM n°13), G-Darius (PM n°24)... Mises au goût du jour de succès d'arcade des années 80 ou bien créations inédites, tous ces titres ont été boudés par les joueurs. Ce qui n'empêche pas Polyphony (à qui l'on doit Gran Turismo !) de préparer, pour la fin d'année, un jeu de tirs baptisé Omega Boost. Inspiré de Macross/Robotech, il vous mettra aux commandes d'un super robot de combats. A travers 9 niveaux (plus 10 bonus), vous utiliserez 9 formes d'attaques différentes (5 supplémentaires sont cachées) pour faire un carton intergalactique. Passionnant. Comme tout va très vite dans ce jeu et qu'on ne comprend à vrai dire pas tout ce qui s'y passe, vous pourrez, en fin de mission, regarder le ralenti de votre partie et, pourquoi pas, le sauvegarder. Une nouveauté qui ne sera sans doute pas suffisante pour qu'Omega Boost parvienne à tirer son épingle du jeu. Bref, les shoot them up ne sont pas prêts de sortir de la confidentialité. Peut-être faudra-t-il attendre la prochaine génération, pour que le genre puisse se renouveler. Et pourquoi pas une partie de shoot them up en réalité virtuelle ?



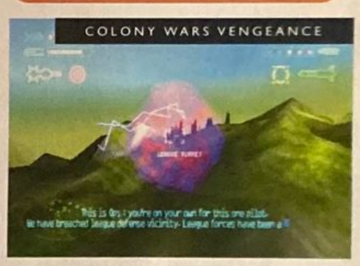


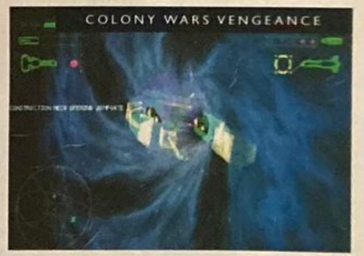


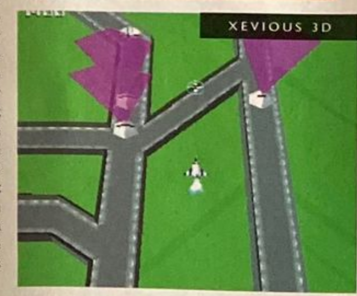
R-Types, une compilation des célèbres jeux homonymes. Bientôt R-Type Delta que vous découvrirez ce mois-ci sur le CD de démos !




Même Colony Wars Vengeance, pourtant excellent dans son genre, n'aura en fin de compte pas connu le succès.















Par François [illegible]

# APE ESCAPE

## PREMIER JEU DÉDIÉ AU DUAL SHOCK

Editeur : Sony C.E. - Disponible à la rentrée 99





**Tirer pleinement parti des capacités du Dual Shock. Voilà le but avoué de Sony C.E. qui, avec Ape Escape apporte un concept nouveau sur PlayStation.**



Il sera possible d'utiliser de nombreux gadgets : radar, voiture radioguidée, fronde... pour autant de situations différentes.





Une invention qu'on aimerait tous avoir : le radar à crétins. Idéal pour trouver les singes... ou vos collègues de bureau.

Non content de courir dans la nature, notre héros peut aussi nager sous l'eau pour y dénicher des singes aquatiques

Nietzsche a écrit : « L'homme est plus singe qu'aucun singe ». Alors, on lit cette phrase, on la relit, on médite en prenant un air profond puis on se demande ce que cette citation, par ailleurs très certainement spirituelle, vient faire dans PlayStation Mag. Judicieuse question qui trouve sa réponse dans le sujet même de la réflexion : le singe. Nintendo le sait depuis longtemps, le singe est une valeur sûre. Ce n'est d'ailleurs pas sans humour et le désir de pasticher, singer diront certains, Donkey Kong et compagnie que les développeurs de Sony Computer Entertainment ont choisi de mettre en scène une horde de chimpanzés (bien que DK soit un gorille). Humour aussi dans le principe même du jeu : là, le joueur devra, armé d'un filet à papillons, mettre la main sur des singes abrutis qui ne manqueront pas de détaler à la moindre alerte. La chasse aux singes est ouverte. On nous l'avait jamais faite celle-là.

### AU SERVICE DE LA TECHNOLOGIE

Celle qu'on ne nous avait jamais faite non plus, c'est celle du jeu spécialement conçu pour la fonction analogique du Dual Shock. Susumu Takatsuka, producteur du titre nous confiait, lors d'une de nos récentes visites, savoir « depuis 1996 qu'elles seraient les spécificités de cette manette. Le but consistait donc à exploiter correctement ce double joystick analogique ». C'est une première. Si certains jeux exploitent les capacités analogiques du Dual Shock, aucun jeu ne peut prétendre avoir été spécialement conçu pour celui-ci. En dirigeant Spike ou Buzz, les deux héros du jeu, le joueur devra donc dans un premier temps se familiariser avec les commandes. Il faut en effet user parfois des deux joysticks simultanément pour, par exemple, dans un canot, activer les deux rames de façon à prendre la bonne trajectoire ! Impossible ici de dresser la liste complète des possibilités offertes par le Dual Shock. Sachez seulement que ce mode de contrôle correctement exploité ouvre la porte à mille et une innovations. Les 17 niveaux qui composent Ape Escape (sans considérer la dizaine de niveaux cachés) comptent bien en faire la brillante démonstration ! A noter enfin que l'utilisation du Dual Shock est ici indispensable. Impossible de jouer à Ape Escape une manette traditionnelle en main. Une curiosité supplémentaire sur laquelle Nietzsche aurait eu beaucoup à dire.











### Dans les coulisses



Susumu Takatsuka, producteur sur Ape Escape connaît bien le milieu du jeu vidéo. Après avoir travaillé en tant que designer chez Sega sur des titres comme Virtua Fighter 1 et 2 et Fighting Vipers, S. Takatsuka a intégré les équipes de Sony C.E. Depuis 1996, il suit de près l'élaboration de Ape Escape, un titre qui tire son originalité des possibilités du Dual Shock et qui, c'est une première, devrait bénéficier d'une sortie mondiale. Une seule date pour toute la planète !

# RAYMAN

## THE TV SERIES

Editeur : Ubi Soft - Diffusion TV en fin 2000

**Consécration pour le sympathique et très démembré Rayman : une série télé à son effigie est actuellement en cours de production dans les studios d'Ubi Soft !**

Mondialement connues, avec quelques 3 500 000 exemplaires vendus toutes plates-formes confondues, les aventures vidéo-ludiques de Rayman tentent une percée dans l'univers très fermé des dessins animés en images de synthèse. Mettant en scène le charismatique Rayman, accompagné de quatre compagnons de voyage, Betina, Cookie, Flips et Lac-Mac, Rayman The TV Series plonge le spectateur dans un monde coloré et enfantin, où nos paisibles héros devront affronter le sergent Grub, un ignoble flic lancé à leurs trousses. Bourrés de bons sentiments, de scènes de bravoure et d'amitiés indéfectibles, les 13 épisodes de 26 minutes semblent s'adresser à un jeune public, qui tombera sous le charme de ces aventures épiques, menées tambour battant.

Pour l'heure, seul le (court) pilote de la série a été présenté à la presse. Cette mise en bouche nous a permis de juger l'excellente qualité des images de synthèse et le design réussi de l'univers graphique. Du beau boulot donc, qu'on doit à trois studios internes d'Ubi Soft. En effet, Rayman The TV Series est une production d'envergure internationale, puisqu'elle fait appel aux talents du studio français (design, storyboard, décors et post production), américain pour les scénarios, et canadien pour la production (animation, modélisation des décors et rendu final). Ce sont quelques cinquante personnes qui bossent actuellement sur le projet… et près d'une centaine d'ici un an ! Bref, Ubi Soft y croit très fort et se donne les moyens de ses ambitions. La volonté avouée est double : profiter de la réputation de Rayman pour promouvoir le D.A., et réutiliser les images crées pour le D.A., dans le développement des futurs jeux Rayman. Même qu'on appelle ça une synergie !

L'intégration des personnages dans les décors est parfaite et rend l'univers très cohérent.





Les aventures de Rayman se déroulent dans une ville étrange, nichée au cœur d'une inextricable forêt.

La belle Betina, dans une situation assez embarrassante… Mais Rayman n'est pas loin !





Illustrations © Ubi Soft

### QUALITÉ BROADCAST

Loin des technologies de pointe onéreuses, mises à contribution par l'industrie hollywoodienne, dans la production de longs métrages en images de synthèse, Rayman The TV Series a été conçu avec des outils de développement beaucoup plus basiques. Ainsi, l'intégralité des animations est réalisée par le biais de « simples » PC et de logiciels comme 3D Studio Max ou Photoshop. Et pourtant, le résultat visuel n'a rien à envier à un Fourmiz ou à un 1001 Pattes ! Graphisme fin et coloré, animation fluide et riche, mouvements dynamiques et mise en scène réussie… Ubi Soft tient là une véritable mine d'or, à même de concurrencer, sur leur propre terrain, des géants comme Pixar ou Dreamworks. Moralité, si la série rencontre un accueil enthousiaste auprès du public, Rayman pourrait bien franchir le pas du grand écran. Un long-métrage mettant en scène Rayman ? Pour l'heure rien n'est officiellement annoncé. Mais une telle éventualité ne tient pas de la science-fiction… Cela étant, il faudra encore patienter de longs mois, avant de découvrir Rayman TV Series sur nos télés. La diffusion des 13 épisodes est, en effet, programmée pour fin 2 000 en France… sur une chaîne encore inconnue !









La fine équipe au grand complet : 5 compagnons unis contre l'infâme sergent Grub.



Admirez la qualité des décors et la richesse des couleurs… Superbe, mais très enfantin.

# RENDEZ-VOUS

## tous les mercredis & samedis avec un démonstrateur dans tous les Micromania

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

**DÉMONSTRATION**
**MERCREDI 31 MARS**
**SAMEDI 3 AVRIL**

*Des animations aussi fluides que rapides, 20 niveaux immenses aux décors magnifiques, de nombreux mouvements spéciaux pour ce jeu d'action combat !*

TAI FU — TAI FU

**DÉMONSTRATION**
**MERCREDI 7 AVRIL**
**SAMEDI 10 AVRIL**

*Êtes-vous prêt à relever un nouveau défi : celui des courses sur route au volant de la voiture de vos rêves ?*

NEED FOR SPEED 4 — NEED FOR SPEED 4 — NEED FOR SPEED 4

**DÉMONSTRATION**
**MERCREDI 14 AVRIL**
**SAMEDI 17 AVRIL**

*Accompagnez l'évolution de l'humanité à travers le temps ! De 4000 ans avant J.-C. jusqu'à la conquête de l'espace, inventez le génie militaire, donnez une identité à votre peuple, développez une économie forte et peut-être traverserez-vous les siècles sans encombres.*

CIVILIZATION II — CIVILIZATION II

**MONACO GRAND PRIX racing simulation 2**

**DÉMONSTRATION**
**MERCREDI 21 AVRIL**
**SAMEDI 24 AVRIL**

*Entièrement en 3D, cette simulation ultra réaliste aux graphismes somptueux vous propose 16 circuits à travers le monde, 11 écuries, 22 voitures et 22 pilotes.*

MONACO GRAND PRIX — MONACO GRAND PRIX

## Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés!

Micromania reprend* vos jeux PlayStation et Nintendo 64.

* Voir conditions à la caisse.




En partenariat avec FUN RADIO

*Écoutez Fun Attitude à 12 h 30 du lundi au vendredi et gagnez 10 jeux d'un seul coup et d'un seul !!*

# MICROMANIA

## Les nouveautés d'abord !




***La Mégacarte***
**Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !**

## LES MICROMANIA

**69 MICROMANIA ST-GENIS** Nouveau
C. Ccial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval

**57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT** Nouveau
C. Ccial Semécourt
57280 Metz Semécourt

**62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE** Nouveau
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles
Tél. 03 21 85 82 84

**59 MICROMANIA LEERS** Nouveau
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

**68 MICROMANIA MULHOUSE** Nouveau
C. Ccial Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse - Tél. 03 89 61 65 20

### PARIS

**75 MICROMANIA FORUM DES HALLES**
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

**75 MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

**75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES** Ouvert le dimanche
Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

**75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS** Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
& RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

**75 MICROMANIA ITALIE 2** - C. Ccial Italie 2
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

### RÉGION PARISIENNE

**77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

**78 MICROMANIA VÉLIZY 2** - C. Ccial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

**78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN**
C. Ccial St-Quentin Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

**91 MICROMANIA LES ULIS 2** - C. Ccial Les Ulis 2
91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

**91 MICROMANIA ÉVRY 2** - C. Ccial Evry 2
91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

**92 MICROMANIA LA DÉFENSE** - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

**93 MICROMANIA PARINOR** - C. Ccial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

**93 MICROMANIA ROSNY 2** - C. Ccial Rosny 2
93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

**93 MICROMANIA LES ARCADES** - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

**94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

**94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE** - C. Ccial Belle-Épine
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

**94 MICROMANIA CRÉTEIL** - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

**95 MICROMANIA CERGY** - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

### PROVINCE

**06 MICROMANIA CAP 3000** - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

**06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE** - C. Ccial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

**13 MICROMANIA VITROLLES**
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

**13 MICROMANIA AUBAGNE** - C. Ccial Auchan Barnéoud
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

**31 MICROMANIA TOULOUSE** - Carrefour Portet-sur-Garonne 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

**34 MICROMANIA MONTPELLIER** - C. Ccial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

**44 MICROMANIA NANTES** - C. Ccial Beaulieu
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

**45 MICROMANIA ORLÉANS**
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

**51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

**59 MICROMANIA EURALILLE** - C. Ccial Euralille
Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

**59 MICROMANIA LILLE V2** - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

**62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

**67 MICROMANIA STRASBOURG** - C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

**69 MICROMANIA ECULLY** - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

**69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST**
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

**74 MICROMANIA ANNECY**
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

**76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

**83 MICROMANIA MAYOL** - C. Ccial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

**83 MICROMANIA GRAND-VAR** - C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

**84 MICROMANIA AVIGNON**
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

# LES JEUX VIDEO À LA TELE

**Malgré le succès populaire grandissant des jeux vidéo, il existe encore peu d'émissions télé qui leur soient dédiées. Pour y voir plus clair dans cette mini-jungle du Paf, PlayStation Magazine vous livre la liste complète des émissions où les jeux sont à l'honneur.**


L'équipe de Game One au grand complet




## Game one : la chaîne du jeu vidéo

Lancée en septembre dernier, la première chaîne européenne (sur le satellite Astra) du jeu vidéo continue son petit bonhomme de chemin. S'étoffant semaine après semaine de nouvelles émissions, Game One diffuse, 24h/24, un large choix de programmes, à même de contenter les hardcore gamers, comme les néophytes. Consoles, PC, arcade, import, Internet, musique… La chaîne traite de tous les sujets liés, de près ou de loin, au monde foisonnant de l'informatique. Entre les News quotidiennes, Game Play (previews, tests, astuces…), Level One qui décortique en live les premières minutes d'un jeu, Le Top ou encore Warp Zone, la chaîne ratisse large. Il y a peu, on a également découvert Net Game, qui épluche « la toile » à la recherche de toutes les infos sur les jeux du moment. Une chaîne de passionnés pour les passionnés.

Game One
Disponible sur Canal Satellite et Numéricâble
Diffusion 24h/24
Site Internet : **www.gameone.net**

Mirabelle, la présentatrice anglaise de Game One, une chaîne tournée vers l'Europe.

## Canal J

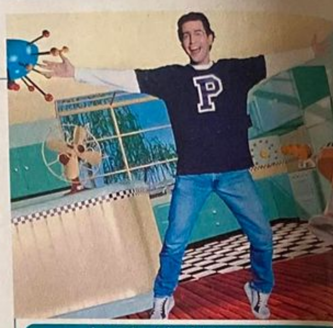
Depuis quelques années, Bertrand Amar est le spécialiste du jeu vidéo sur Canal J, la chaîne française dédiée aux enfants. Entre Des Souris et des Roms et Zboggum, le présentateur distille, chaque semaine, de nombreuses infos sur l'univers du PC, de la console et d'Internet. Très accessibles pour le jeune public à qui elles sont destinées (pas de jeux trop violents, priorité aux versions françaises…), ces deux émissions sont bourrées de qualités.

Des Souris et des Roms, pour commencer, présente au travers de previews, de tests, de reportages et d'astuces, les jeux du moment. Habillage très réussi, équipe pro, ton jamais prise de tête… Voilà une émission super bien conçue, qui s'étoffe au fil des mois de rendez-vous incontournables. Pour preuve, celui fixé aux téléspectateurs à partir du lundi 17 mai, juste après le salon américain E3 qui aura lieu à Los Angeles. Vous pourrez découvrir toutes les nouveautés présentées au cours de cet événement planétaire, avec, en point d'orgue, une émission spéciale E3 diffusée le samedi 26 mai !

Des Souris et des Roms
Diffusions hebdomadaires. Mercredi à 12h15, samedi à 11h05 et dimanche à 18h20.

Zboggum est une émission qui privilégie le contact entre les présentateurs et les téléspectateurs. Le mardi et le jeudi, deux animateurs répondent (entre autres choses) au courrier et aux questions des joueurs. Bloqué dans un jeu ? Besoin d'une astuce ? Pas de problème, l'équipe de Zboggum vous donne la réponse en direct live. Bon esprit.

Zboggum
Diffusions hebdomadaires. Top Tips, le mardi. Rubrique SOS, le jeudi.
Canal J est disponible sur le Câble et le Satellite.
Site Internet : **www.canalj.fr**


Les animateurs de Canal J n'ont rien d'austère


Bonne humeur et rigolade font l'esprit de Zboggum








## Cyber Sports

Diffusée sur la chaîne AB Sports, cette émission de 12 minutes présente toute l'actualité liée aux jeux de sports, au travers de previews, de tests, d'astuces, de reportages. Traitant autant des produits PC, consoles ou arcade que d'Internet, Cyber Sports est un rendez-vous incontournable pour tous les fans de sports virtuels.

Cyber Sports
AB Sports est disponible sur le Câble, Canal Satellite et AB Sat.
Diffusion hebdomadaire. Mercredi 10h45.
Rediffusions tout au long de la semaine et best of en fin de mois.




## Récré Kids

La rubrique jeux vidéo animée par le turbulent Cyril Drevet, en compagnie de la très zozotante et agaçante Isis, laisse la part belle aux previews, tests, astuces, présentations d'accessoires et autres jouets du moment. Le ton est bien speed, l'ambiance pas prise de tête pour un sou et la bonne humeur au rendez-vous. Une émission fraîche et sans prétentions, diffusée sur TMC.

Récré Kids
TMC est disponible sur le Câble et le Satellite.
Diffusion hebdomadaire. Dimanche entre 10h30 et 11h30.

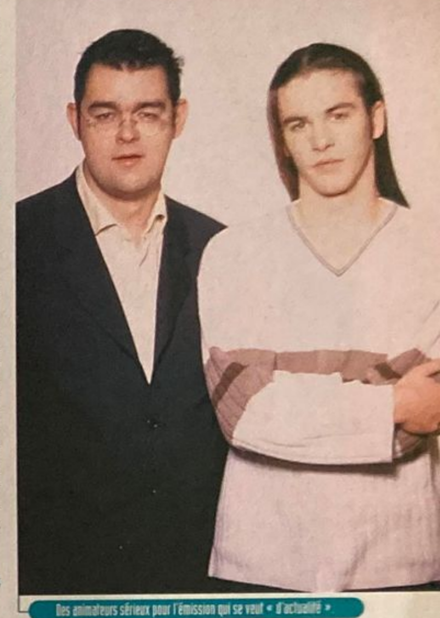



## Replay

En 26 minutes, cette émission hebdomadaire diffusée sur MCM et présentée par Alex Billy et Charles J. Werquin (CJW) dresse un panorama de l'actu. du jeu vidéo sur toutes les plates-formes et sur le Net. Reportages, tests, news, trucs & astuces… Le concept est basique et l'habillage tendance « minimum syndical ». De plus, les deux animateurs traitent chacun de leur côté, sans aucune complicité, leurs sujets de prédilection : les jeux vidéo pour Alex, et Internet pour CJW. Ouais, ça manque un peu de convivialité tout ça…

Replay
MCM est disponible sur le Câble et le Satellite.
Diffusions hebdomadaires. Samedi à 13h, lundi à 23h30 et mercredi à 14h et 21h30.





Des animateurs sérieux pour l'émission qui se veut « d'actualité ».

## Cyber Culture

Rescapé dans la grille des programmes de Canal+, Cyber Culture a survécu à feu Cyber Flash. Depuis 4 ans, Chine Lanzmann y présente sa vision de l'univers des jeux vidéo. Destiné à un public plus adulte, Cyber Culture est une émission « intellectualisante », qui présente l'informatique au travers de sujets thématiques, tels « L'e-mail : le meilleur des mondes ? », « Le côté sombre d'Internet inévitable ? » ou encore « La censure numérique : ça fonctionne comment ? ». Toutes ces réflexions quelques peu austères confèrent à Cyber Culture un côté élitiste… et parfois pompeux. Pas toujours très marrant, parfois intéressant, mais franchement loin d'être fun !

Cyber Culture
Diffusion mensuelle. Tous les derniers samedis du mois à 12h. Rediffusions en crypté.
Site Internet : **www.cplus.fr**

Voilà, vous savez tout sur les émissions télé traitant des jeux vidéo. Comme vous avez pu le constater, aucune chaîne hertzienne de grande audience ne fait partie de cette présentation. Pour les grands du Paf, l'industrie fleurissante du jeu vidéo ne mérite-t-elle pas d'être présente sur leur antenne ? Pourtant, par le passé, des émissions comme Télévisator 2 sur France 2, ou Game 6 sur M6 ont bel et bien existées… et ont connu un certain succès ! Alors, quel est le problème ? Les chaînes ont-elles peur de promouvoir un média qui monopolise une télévision et qui, par conséquent, empêche les téléspectateurs de s'abrutir devant les pubs 24h/24 ? Franchement, cette absence doit cacher quelque chose… Enfin, quasi absence ! Car tous les quinze jours, le samedi soir sur France 2, la très insupportable Christine Bravo parle de jeux vidéo ! Eh oui, dans son émission Union Libre, elle fait jouer un invité sur un jeu PlayStation. Vindiou, quelle consécration pour la Play' !

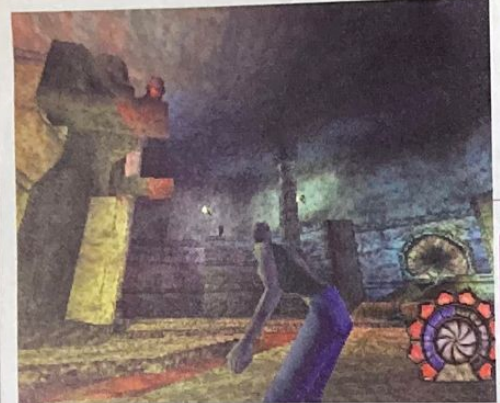


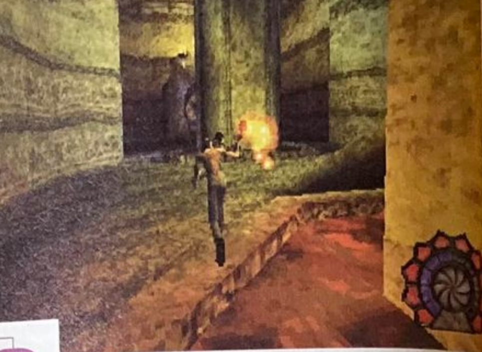






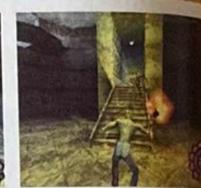
Par Grégory Szriftgiser





Nul doute qu'il y aura des puzzles divers et variés, mais nous ferons la lumière sur ce point dans un prochain numéro.



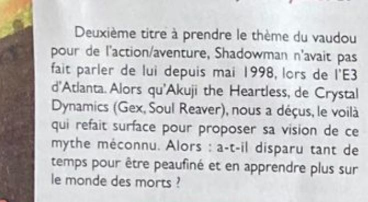



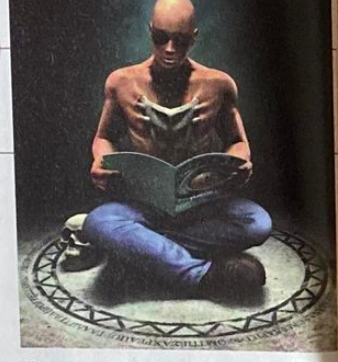
# SHADOWMAN

## LE VAUDOU A LA MODE

Editeur : Acclaim - Disponible fin août 99

**Shadowman, un titre énigmatique inspiré de la magie vaudoue, que l'éditeur américain Acclaim dévoile petit à petit. Premières infos sur ce jeu mystère.**





Deuxième titre à prendre le thème du vaudou pour de l'action/aventure, Shadowman n'avait pas fait parler de lui depuis mai 1998, lors de l'E3 d'Atlanta. Alors qu'Akuji the Heartless, de Crystal Dynamics (Gex, Soul Reaver), nous a déçus, le voilà qui refait surface pour proposer sa vision de ce mythe méconnu. Alors : a-t-il disparu tant de temps pour être peaufiné et en apprendre plus sur le monde des morts ?

### AMBIANCE

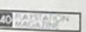
Ambiance. Voilà le moteur principal du jeu, lorsqu'on se fie aux premières infos le concernant. Le personnage que vous jouerez, Mike LeRoi, est, en apparence, un individu comme les autres. Mais il se retrouve inexorablement lié à une prêtresse de vaudou, Nettie, et s'apprête à assumer sa deuxième existence : celle du Shadowman, le guerrier des ombres vaudoues, arpentant le monde des morts. Côté vivants, c'est à coups de flingue, fusil et armes blanches que vous vous défendrez, dans des paysages urbains assez classiques. C'est donc dans le monde des morts que tout devient plus intéressant. Les décors deviennent glauques, organiques, et votre personnage accède à la magie vaudoue. L'intrigue vous opposera à Legion, entité démoniaque qui a recruté Jack l'Eventreur, ainsi que d'autres serial killers (authentiques, seul leur nom a été modifié), pour édifier, voilà déjà plus d'un siècle un paradis pour les leurs.

Nous n'avons encore que peu de détails quant à l'orientation exacte du gameplay, l'intrigue réelle et les détails du jeu, mais nous en saurons vite plus ! Intéressant, Shadowman pourrait offrir une ambiance soignée pour une aventure motivante, d'autant que le mythe vaudou a fait l'objet d'une documentation aussi complète et précise que possible, avant d'être utilisé dans le jeu, ce qui sera l'occasion d'en apprendre plus sur le sujet…

### Des bonus originaux



Les « glads » sont les bonus du jeu. Jump glad, pour sauter plus haut, walk glad, pour marcher sur n'importe quelle surface… Ils sont représentés, dans le jeu, d'une manière originale, tirant parti de l'art du tatouage vaudou. En effet, lorsque vous les collecterez, ils apparaîtront automatiquement sur la peau de votre personnage !








Par Edouard Duchamp

# MASAYA MATSUURA

## LE PAPA DE PARAPPA

**Musicien japonais original et décalé, Matsuura Masaya est l'un des artistes les plus prolifiques de Sony, que ce soit avec son groupe Psy-S, en solo, avec le petit Parappa ou maintenant avec la charmante Lammy.**



Masaya Matsuura est un musicien populaire au Japon, qui a décidé de mettre son talent au service des jeux vidéo.







Né à Osaka en 1961, Matsuura Masaya est un musicien japonais atypique, qui produit et interprète des chansons aux styles divers et variés. Passant facilement de la pop type « easy listening » et commerciale à des morceaux beaucoup plus funky et rap, sa marque de fabrique tient généralement en des morceaux clairs, colorés et qui restent en tête. Il débute en 1985, accompagné de la charmante Yasunori Mami avec laquelle il forme un groupe nommé Psy-S. Après 14 albums (dont le dernier sorti en 1996), il met son groupe entre parenthèses, pour se consacrer au multimédia, un genre qui l'avait déjà attiré. En effet, il avait participé à diverses présentations de CD-Rom, lorsque ce matériau était encore révolutionnaire, il y a 10 ans. Très concerné par l'évolution et l'entrecroisement des divers supports, il est ravi de se voir proposer le poste de producteur, compositeur et directeur de la musique sur l'un des premiers jeux vidéo musicaux du monde, à savoir Parappa the Rapper.

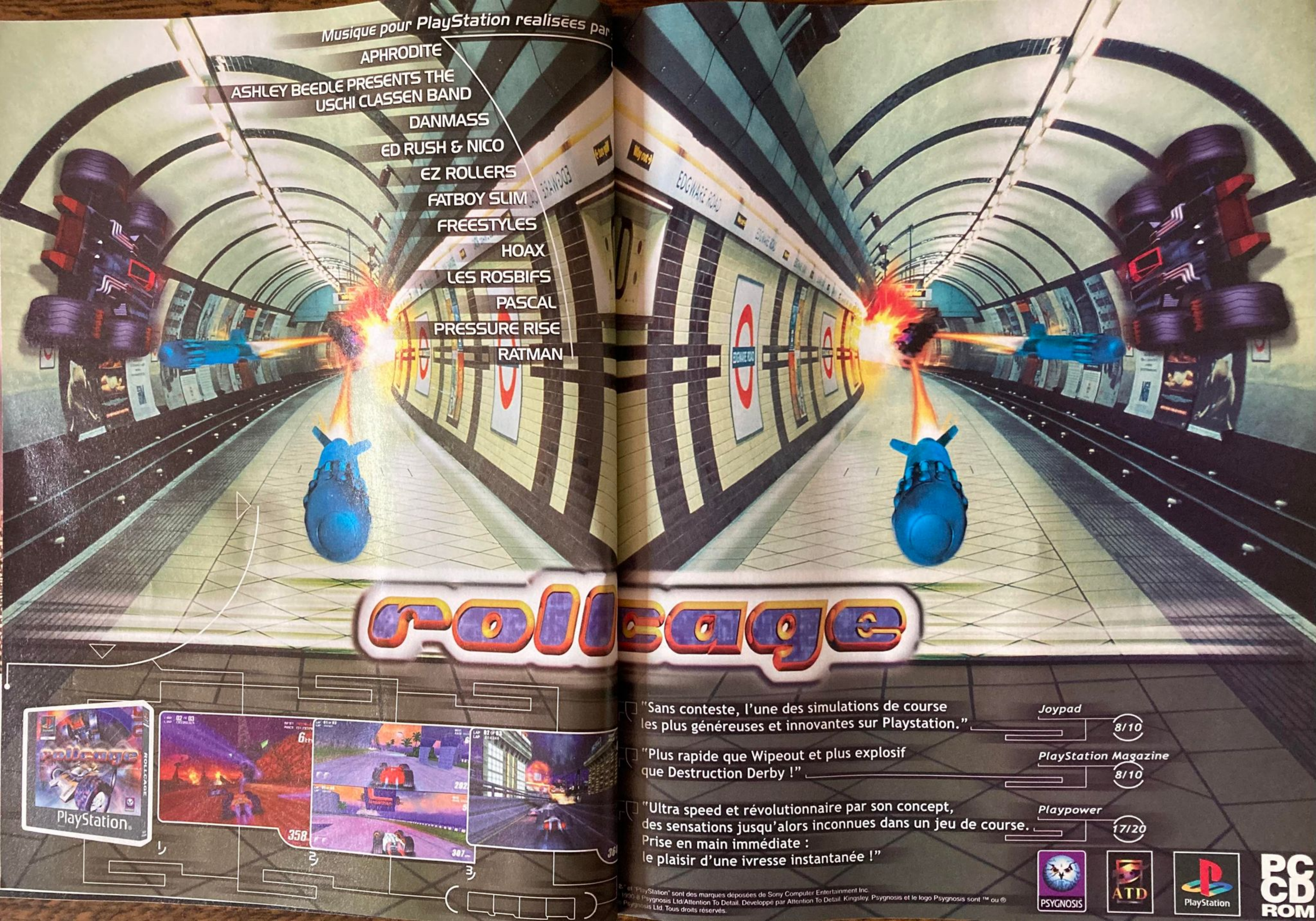



### LES SECRETS DE PARAPPA

Lorsqu'on l'interroge sur le « cas de Parappa », il avoue que la naissance de ce fils prodigue ne se fit pas sans mal. Après avoir défini le concept du petit personnage qui devait parler en rythme, il en confia le design à Rodney Alan Greenblat, connu au Japon comme étant le spécialiste des univers naïfs et colorés (voir PlayStation Magazine n°28). A l'origine, le jeu devait se nommer ParaparaRapper, puis est devenu Parappa Rapper (version japonaise), à cause de la manière dont parlait le perso. Selon lui, Parappa faisait toujours « Berabera », car lorsqu'on jouait mal, Parappa ânonnait son texte (en japonais, « perapera » signifie bavard). Selon lui, avec ce titre, tout le monde comprendrait que le jeu consistait à faire du rap tout en s'amusant ! Une première ! Initialement, un jeu uniquement basé sur le rap l'ennuyait. C'est pourquoi Masaya Matsuura a intégré des variantes, comme le caméléon rastaman ou la vache funky du permis auto. Autant de façon de diversifier le style musical. C'est aussi cette volonté de varier les plaisirs qui l'a poussé à mettre en scène des rockers dans Um Jammer Lammy. Lorsque Parappa fut commercialisé à l'étranger, sa plus grande crainte était qu'on ne comprenne pas où le jeu voulait en venir. Heureusement, il fut vite rassuré, par l'engouement que les étrangers - sauf les Français - portèrent à ce jeu. Modestement, il qualifie ce succès de « normal », car, selon lui, le langage de la musique est universel.

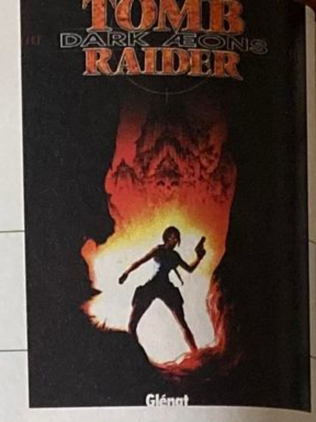
### Ecouter Masaya Matsuura

Pour les lecteurs internautes, sachez qu'il est possible de se procurer et d'écouter différents extraits de plusieurs morceaux de Matsuura Masaya, sur le site www.audiofind.com. Vous comprendrez exactement quel genre d'artiste est ce curieux personnage qui, lorsqu'on l'interroge sur ses sources d'inspiration, répond qu'il n'en a aucune et qu'il invente de lui-même toute sa musique. Un être simple...


Musique pour PlayStation realisées par
APHRODITE
ASHLEY BEEDLE PRESENTS THE USCHI CLASSEN BAND
DANMASS
ED RUSH & NICO
EZ ROLLERS
FATBOY SLIM
FREESTYLES
HOAX
LES ROSBIFS
PASCAL
PRESSURE RISE
RATMAN
EDGWARE ROAD
rollcage
PlayStation
1
2
3
"Sans conteste, l'une des simulations de course les plus généreuses et innovantes sur Playstation."
Joypad
8/10
"Plus rapide que Wipeout et plus explosif que Destruction Derby !"
PlayStation Magazine
8/10
"Ultra speed et révolutionnaire par son concept, des sensations jusqu'alors inconnues dans un jeu de course. Prise en main immédiate : le plaisir d'une ivresse instantanée !"
Playpower
17/20
et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. 1990-8 Psygnosis Ltd/Attention To Detail. Développé par Attention To Detail. Kingsley, Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® Psygnosis Ltd. Tous droits réservés.
PSYGNOSIS
ATD
PlayStation
PC CD ROM

Par Dave Martinyuk et François Tarrain

# TOMB RAIDER - DARK ÆONS




## LARA EN DEUX DIMENSIONS

Editeur : Glénat - 48 pages, 48 francs

**La célébrissime Lara Croft a donné naissance, au travers de ses aventures, à un certain nombre de produits dérivés. Un support intéressant – la bande dessinée – lui apporte aujourd'hui son soutien. Gros plan sur un premier album qui a au moins le mérite d'exister.**

L'album qui nous intéresse aujourd'hui est français. Cette précision n'est pas inutile lorsqu'on sait que Lara a déjà évolué dans certains comics américains (Witchblade) et qu'elle n'en est donc pas à sa première apparition dans le domaine. Cette B.D. est l'œuvre de deux jeunes créateurs : Alex Alice (24 ans) pour le scénario et Freon (23 ans) pour le dessin. Leur jeunesse leur permet de connaître – vraiment – Lara Croft et de coller le plus possible à l'univers de Tomb Raider. Evidemment, une charte graphique précise a été imposée par Eidos pour tout ce qui concerne les vêtements que Lara doit porter ou encore les couleurs qu'il faut utiliser. Une star ne doit pas s'écarter outre mesure de son image.

### PEUT MIEUX FAIRE

Autant le reconnaître tout de suite : Tomb Raider – Dark Aeons n'est pas parfait. Pour ce qui concerne les dessins, Freon possède un vrai talent. Sur certaines planches, Lara est vraiment réussie. A côté de ça, on sent un manque général de finition, et ce côté bâclé gênera un peu les véritables esthètes. En ce qui concerne la trame de l'histoire, elle colle parfaitement au style Tomb Raider, il n'y a rien à dire. Les références archéologiques et historiques sont nombreuses – presque trop, les bulles de texte envahissant certaines pages – et les invraisemblances font honneur au jeu, lui-même assez peu réaliste. On parle ici d'amitié, de découvertes, de morts, de sectes, de trahisons… On suit le cours de l'histoire sans s'ennuyer mais sans être emballé non plus. Cet album est un bel objet. Il ouvre la voie à une série dont il constitue le premier tome. On attend la suite.






### Et maintenant la figurine



Lorsqu'on parle de Lara on évoque la belle plastique. On en vient tout naturellement, alors, à parler de figurine. Bandaï, grand spécialiste du genre, propose à tous les fans de Lara une réplique miniature de la belle, articulée et haute de 21 cm. On la retrouve ici en tenue de plongée, fusil-harpon à la main. Une image valant mille mots, jetez donc un coup d'œil à la photo d'illustration, ce sera plus simple. Donc voilà, si votre bureau vous semble un peu vide, ça peut faire une présence, tout ça… Ah oui, j'allais oublier, le prix : 249 francs…

### Les dauphines

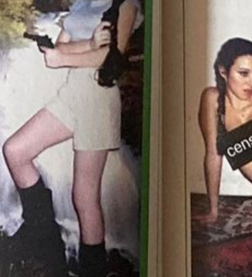
A notre grand dam, toutes les lauréates de notre concours n'ont pas pu être élues. Mais cela ne nous empêche pas de leur rendre hommage, en publiant la photo des plus craquantes. Quant aux autres, nous les remercions de s'être prêtées au jeu, et leur donnons rendez-vous l'année prochaine pour l'élection de « Miss Lara Croft PlayStation Magazine 2000 ».



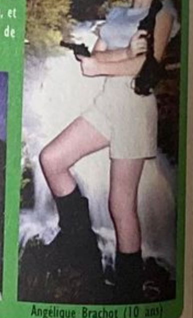
Esther Mignot (5 ans)



Julie Peugeot (11 ans)



Flavie Guerin (8 ans)



Angélique Brachot (10 ans)



# RÉSULTAT DU CONCOURS

## MISS LARA CROFT PLAYSTATION MAGAZINE 1999

Lancé en janvier dernier dans nos colonnes, le concours Miss Lara Croft PlayStation Magazine 1999 a connu un impressionnant succès. Devant le flot de vos missives, toutes plus charmantes les unes que les autres, le choix des gagnantes fut difficile. Cependant, après moult délibérations (fort animées) au sein de la rédaction, nous pouvons enfin vous révéler les résultats de nos votes. Nos trois Miss recevront une sélection d'accessoires piochés dans la gamme Lara©.

### MISS LARA CROFT JUNIOR

### CAMILLE GIMENEZ



Agée de 7 ans, Camille est une vraie fan de Lara Croft. Après avoir terminé les deux premiers épisodes de Tom Raider, elle s'est attaquée au troisième… Mais le trouve trop difficile ! Qu'importe, elle attend le IV avec impatience. Pour patienter, Camille n'a pas hésité à revêtir la tenue de Lara, pour devenir l'espace de quelques clichés son héroïne préférée. Le résultat : une mini Miss super mignonne. Nell Mc Andrew n'a qu'à bien se tenir, la relève est assurée !

### MISS LARA CROFT SENIOR

### CAROLE PAVESE

A peine âgée de 15 printemps, Carole se fait femme dans la peau de Lara. Au fil des 14 (!) clichés qu'elle nous a envoyé, elle se dévoile tour à tour en tenue de plongée, en robe de soirée ou en habit de G.I. Jane… La ressemblance avec son modèle est frappante et le mimétisme total. Bref, Carole mérite sans hésiter le statut de Miss Lara Croft Senior 1999.

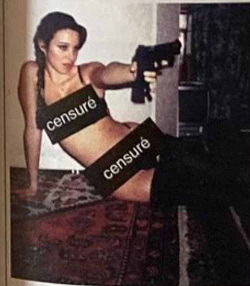
### MEILLEURE MISE EN SCÈNE

### SOPHIE COLLOT

Lara Croft aime les véhicules « d'homme », c'est bien connu. Et pour ne pas déroger au mythe, Sophie, âgée de 11 ans, a enfourché une moto et a pris la pose. Une mise en scène qui confine à la perfection ! Pour preuve, notez l'autocollant « Lara Croft » apposé sur le réservoir. On appelle ça le soucis du détail ! Digne du jeu…

### PRIX SPÉCIAL

### MISS LARA KITSCH 1999




Cette catégorie n'était certes pas prévue, mais devant les clichés envoyés par Sylvia Poncet, nous n'avons pas pu résister ! Aux antipodes de la candide fraîcheur affichée par le reste des mini Miss, Sylvie se la joue « Lara Trash », dans sa tenue latex aérée, qui ne cache pas grand-chose de sa plantureuse anatomie. Pour la peine (et parce qu'on a bien rigolé à la rédaction) Sylvia se voit offrir un abonnement de 6 mois à PlayStation Magazine. Au fait, Sylvia, comme ça au passage, t'as oublié de nous indiquer ton numéro de téléphone… Gnark, gnark ! ! ! !

Par Jean-François Morisse

# FAMILLES DE FRANCE

## POLÉMIQUE

## ATTENTION DANGER

**Familles de France. Une association qui fait parler d'elle ces derniers temps, en s'attaquant aux jeux vidéo de curieuse façon. Les lois peuvent nous réserver bien des surprises. Mieux vaut d'être prudent et surtout attentif, afin d'éviter les dérives et les excès. On peut être inquiet.**

La loi, sans surprendre, peut toutefois mener à d'inquiétantes dérives lorsque le texte du législateur ne s'illustre pas par sa clarté originelle. La Fédération de Familles de France l'a sans doute bien compris. Désireuse de mener une action à l'encontre des jeux vidéo jugés trop violents, l'association a donc cherché un moyen légal d'en interdire la commercialisation. Je rappelle rapidement, à grands traits, cette polémique à laquelle les médias n'ont d'ailleurs pas manqué de faire échos avec, on feindra d'être surpris, un étonnant manque d'intelligence. Depuis le dernier Milia, en février dernier, la Fédération des Familles de France tente d'interdire à la vente les jeux Resident Evil 2, Sanitarium, Grand Theft Auto, Carmageddon 2 et Unreal. Pour réussir à faire pression sur la distribution et sur les éditeurs, la fédération s'appuie sur le très élusif article du code pénal 227-24. Ce dernier dispose que «le fait de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine, soit de faire le commerce d'un tel message, est puni de trois ans d'emprisonnement et de 500 000 francs d'amende lorsque ce message est susceptible d'être perçu par un mineur ».




### LE DÉBUT DU N'IMPORTE QUOI

Suite à ces manoeuvres d'intimidation - est-ce autre chose ? - ceux que certains n'hésitent pas à qualifier « d'acteurs importants du lobby de l'ordre moral » ont ainsi fait disparaître des rayonnages les jeux sus-cités. Un succès pour Familles de France puisque, personne n'ayant pris le temps de réfléchir aux implications de cette cabale, aucune voix ne s'est faite entendre pour condamner les dérives possibles de cette démarche ou du moins y réfléchir. Une dérive double. Tout d'abord, en ne réagissant pas à ces prémices de ce qu'on appellera une censure douce - bien que justifiée dans le cadre de la protection des mineurs - les acteurs majeurs du jeu vidéo laissent la voie ouverte à une action de plus grande envergure. Le « caractère violent » d'un message constitue une notion suffisamment floue et subjective pour que la démarche de Familles de France, si elle devait prendre de l'ampleur, ressemble très vite à du n'importe quoi. A partir de quel moment peut-on (doit-on) décider qu'un jeu est ou n'est pas violent ? A ce titre, il devrait être possible de faire interdire environ 95 % des jeux vidéo disponibles à ce jour en magasin. L'absence de réactions des professionnels du jeu vidéo pourrait être interprétée comme une caution, voire un encouragement à la cause de Familles de France.

### COUPE DU MONDE DE L'ABSURDE

D'autre part, on s'interroge : pourquoi le jeu vidéo ? L'un des dirigeants de Familles de France aurait-il subi une cuisante défaite contre ses enfants lors d'une partie de Carmaggedon 2 ? Après tout, l'unique article du code pénal sur lequel se fondent les accusations - et les menaces - de l'association précise « quel qu'en soit le support ». Alors pourquoi ne pas s'attaquer aux cassettes vidéo par exemple ? A commencer par les films d'horreur - George Romero doit avoir de l'argent et le procès ne l'ennuiera pas -, les films d'action où Sly et Schwarzy décrochent la vedette (dans le genre débauche de violence gratuite, on ne fait pas mieux)... Quant à John Woo, il faudra songer sérieusement à classer ses films dans le registre du X. Non mais ! Peut-être doit-on aussi prendre en compte les violences verbales ? Auquel cas les gars du Père Noël est une Ordure ne sont pas sortis de l'auberge ! Mais soyons lucides : derrière les éditeurs de cassettes vidéo se cachent des sociétés comme TF1 ou Canal+. De grosses pointures qui peuvent inquiéter Familles de France, contrairement au SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs) qui, quant à lui, doit sans doute les faire bien rire.



### L'INQUISITION ESPAGNOLE

Outre les cassettes vidéo, on pourra aussi condamner nombre de publications, Stephen King ne pourra plus être édité en France et n'envisageons pas le sort d'American Psycho de Bret Easton Ellis, la quasi totalité des chaînes de télévision diffusant des programmes violents (à l'exception de la chaîne météo qui exalte de saines valeurs), les quotidiens et hebdomadaires d'informations, etc. Reste à prendre notre plus belle plume et à jouer les Max la Menace auprès de ce petit monde, le tout, dans la plus parfaite légalité, l'article 227-24 du Code Pénal suffisant à justifier la légitimité de notre démarche. Pas besoin d'être grand clerc pour comprendre que cet article de loi, rédigé sans doute dans la précipitation ou avec des desseins bien plus subtils qu'il n'y paraît, laisse la voie ouverte à tout et n'importe quoi. S'il existe un réel danger, il ne réside pas dans les jeux vidéo en eux-mêmes - violents ou non - mais dans l'absence de législation, si tant est que cette réglementation fut faite après consultation des professionnels concernés. En attendant, et parce qu'il n'existe à ce jour aucune jurisprudence (l'article magique date du 1er mars 1994), Familles de France peut jouer les donneurs de leçons et imposer sa loi par l'intimidation. Reste à espérer qu'un de nos brillants hommes politiques s'intéressera au problème et s'ingéniera à endosser le rôle du législateur de talent. Il y en a, paraît-il.



Par Grégory Szriftgiser

# X-MEN


TM & © 1999 MARVEL

## WOLVERINE ET GAMBIT EN 3D !

Editeur : Activision - Disponible en octobre 99

**Les X-Men abandonnent la 2D et passent à la 3D, pour tous les amateurs de Comics. Une première au pays de Serval.**


Gambit, son bâton et ses cartes meurtrières... On ne sait pas encore de combien de coups les personnages disposeront, mais il y aura de quoi faire !

Deux cibles pour un seul jeu. C'est ce à quoi s'attaque X-Men ! Satisfaire d'une part les fans de comic books et d'autre part ceux des jeux de combats. Jusqu'à aujourd'hui, les uns comme les autres n'avaient pu prendre le rôle des différents X-Men qu'en 2D ; il y avait donc là quelque chose à faire. C'est le studio de développement Syrox qui s'y colle pour le compte d'Activision. Il a auparavant réalisé une version très jolie du classique d'Atari, Asteroïds, espérons qu'il confirmera ses compétences sur ce titre à l'audience nettement plus large.

### PAS POUR TOUT DE SUITE !

Sur le peu qu'on en a vu pour le moment, difficile de donner des impressions. Le jeu étant en plein chantier, il lui reste encore un bon bout de chemin à parcourir avant de séduire. Toujours est-il que le travail avance, en étroite collaboration avec Marvel. Aux dires de Seth Gerson, producteur du jeu : « Le joueur sentira qu'il joue les personnages sur lesquels il a tant lu. Tout est basé sur leurs différences de personnalité. Notre système d'animation devrait nous permettre de mettre en avant les différents traits de caractère de tous ces personnages. ». Mais concernant la fidélité vis-à-vis des comics, ce n'est pas tout. En effet, outre les modes versus et tournoi (ce dernier étant prévu pour laisser toute latitude au joueur de créer ses propres tournois), le mode story reste le plus difficile à mettre en place. Ce dernier proposera, pour chacun des 13 personnages prévus, une sorte de comic book distinct ! Avec une séquence cinématique au début, une autre à la fin, et de nombreuses cut scenes utilisant le moteur du jeu, ce mode, prévu spécialement pour les fans des X-Men, fait appel au travail des scénaristes de Marvel autant qu'à celui du studio de développement.

Quant aux fans de baston, ils ne seront pas en reste. Car même si, dans l'immédiat, la totalité des personnages inclus dans le jeu n'est pas encore connue, s'ajouteront, bien entendu, quelques-uns cachés. Le gameplay proposera des combos difficiles et un système de contres répondant à chaque type d'attaque. Le système de caméra utilisé, dit « quaternion », est assez complexe à mettre en place, mais devrait offrir des angles de vue uniques sur les plus belles actions et ajouter ainsi au dynamisme de l'animation.

Avec des décors entièrement en 3D, des personnages qui ont déjà fait leurs preuves et sans doute quelques surprises, espérons qu'X-Men saura honorer autant les fans de baston que de ceux de Wolverine !






TM & © 1999 MARVEL






Si l'on est quasi sûr que Wolverine et Iceman figureront dans le jeu, les 11 autres personnages ne sont pas encore connus avec certitude


TM & © 1999 MARVEL

Par Grégory Szriftgiser

# LE JEU DE REFLEXION

## UN STYLE INCONTOURNABLE

**Les jeux de réflexion connaissent un succès croissant. L'occasion pour PlayStation Magazine de se pencher sur le genre et de vous proposer quelques démos sur son CD, histoire d'illustrer le tout.**




Tetris connaîtra de multiples adaptations et variantes. Un concept simple pour une révolution du jeu vidéo.

Il y en a pour tous les goûts. Action, aventure, violence, oui, mais aussi romance. Graphismes mignons ou torturés, principes simples ou complexes. Les jeux vidéo proposent bien plus que ce que certains veulent bien montrer. Et, dans le lot, il existe un style très particulier : les jeux de réflexion. Plus justement appelés puzzle games, il sont de ceux devant lesquels on passe aussi des heures. Pourtant, leur principe simple ne l'aurait jamais laissé croire !

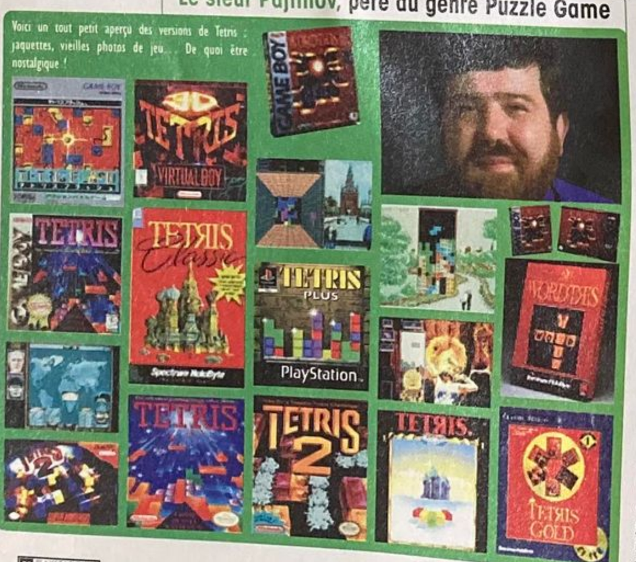
Qui ne connaît pas Tetris aujourd'hui ? N'est-il pas un des plus prestigieux ambassadeurs de notre passion, peut-être même avant Lara Croft ou Crash Bandicoot ? Car c'est bien par lui que tout a commencé... Alexey Pajitnov. C'est ce nom, peut-être familier, qui est à l'origine de Tetris. Prédestiné à une carrière de mathématicien, passionné de puzzles, Pajitnov est un spécialiste des sciences de l'ordinateur au Centre Informatique de l'Académie des Sciences de Moscou.

### 1985, AVANT LA PERESTROÏKA...

En 1985, il continue toujours à jouer avec des puzzles, mais dans un contexte nettement différent. Pendant qu'il travaille dans le domaine de l'Intelligence Artificielle et de la reconnaissance vocale, Pajitnov développe souvent de petits jeux, pour tester les applications et l'efficacité de nouveaux équipements. C'est à cette occasion qu'il reprend le principe du Pantomino, un jeu de réflexion simple, qui demande le placement, dans un certain ordre, de 12 pièces de formes différentes, composées de 5 carrés, à l'intérieur d'un carré plus grand. Pajitnov se souvient du moment où il a réalisé qu'il détenait là l'idée d'un grand soft : « Quand j'ai écrit le programme de rotation des pièces et que je l'ai vu fonctionner, waaaouh ! J'ai su que ce serait génial en temps réel ». Il savait aussi que la combinaison 12/5 était trop lourde pour un jeu en temps réel et la réduisit donc à 7 formes de 4 carrés. D'où le nom de « Tetris », qui vient de tétra, signifiant quatre en grec. Deux semaines plus tard, le premier prototype était déjà développé.

### Le sieur Pajitnov, père du genre Puzzle Game

Voici un tout petit aperçu des versions de Tetris : jaquettes, vieilles photos de jeu... De quoi être nostalgique !




### DE LA RUSSIE AU MONDE

A l'époque, il travaillait sur un vieil ordinateur russe, sans capacités graphiques, en Pascal (un langage aujourd'hui utilisé uniquement dans un but didactique). Il savait qu'il toucherait une audience bien plus large, s'il pouvait concevoir une version compatible avec le PC d'IBM. Comme son expérience avec les machines occidentales était assez limitée, il fait appel à un ami, Vadim Gerasimov, un « hacker » de 16 ans qui maîtrisa le PC en 1 mois. Peu de temps après, une version PC est donc distribuée dans tout Moscou. « A l'époque, se rappelle Pajitnov, il n'y avait pas de marché de logiciels, mais seulement la distribution de copies non autorisées. En quelques semaines, le jeu était sur tous les PC de Moscou ! »

Il faudra attendre 2 ans, pour que Spectrum Holobyte publie la première version arcade du titre, partout dans le monde. Je vous engage vivement à consulter le portrait du mois (page 84), pour connaître un peu mieux l'histoire de ce jeu et les problèmes de droit qu'il a engendré. Nous ne retiendrons ici que ceci : le jeu a suscité l'enthousiasme de tous les joueurs, jusqu'à atteindre la renommée qu'on lui connaît aujourd'hui. Suites, dérivés, réactualisations, toutes les machines de jeu ou presque ont eu leur Tetris, ou l'équivalent. De plus, ce merveilleux jeu aura stimulé la créativité de bien des développeurs depuis.








Bust a Move, un concept génial et tout aussi unique que celui de Tetris.




### PLAGIATS, INSPIRATIONS, AMÉLIORATIONS...

Comme tous les titres qui connaissent un succès hors normes (et cela ne se limite pas au petit monde du jeu vidéo), Tetris aura été cloné, imité, repris dans tous les sens. Mais revenons au jour d'aujourd'hui, sur notre machine du moment : la PlayStation. Il existe aujourd'hui plusieurs puzzles games, et, après toutes ces années, les créateurs sont enfin parvenus à se détacher suffisamment de Tetris pour proposer des principes réellement différents. Ce style de jeu dispose en outre d'un avantage pour les éditeurs : il ne requiert que peu de technicité pour être efficace. Mais en contrepartie, tout est affaire de gameplay et de fun ! C'est un genre qui convient à tous : petits et grands, hardcore gamers et joueurs occasionnels, garçons et filles. Tiens, puisqu'on y est, il convient même très bien aux filles ! Seraient-elles plus enclines à la réflexion que nous autres mâles en perpétuelle quête de virilité aux travers de jeux d'action ou de courses effrénées ? Loin de moi l'idée de répondre à la question, mais si vous voulez initier votre copine aux joies vidéoludiques, un Puzzle Bobble ou un Kurushi est idéal : quelques minutes pour expliquer le principe, une ou deux de plus pour les astuces permettant de bien jouer et hop, la voilà scotchée pour quelques heures !

Et le fin du fin, c'est de jouer à plusieurs. Que ceux qui hurlent à l'anti-sociabilité provoquée par les jeux vidéo retournent leur langue 7 fois dans leur bouche, les championnats de puzzle games ont souvent rapproché les gens comme aucune discussion ne l'a jamais fait ! Pas besoin d'être un pro de la manette comme pour un Tekken, tout le monde peut jouer et gagner.

### The best of

La liste des jeux cités ici est loin d'être exhaustive, et pour cause, ce sont nos préférés ! Ceux dont le principe est réellement efficace, dont on ne se lasse pas facilement. Ils ont tous contribué, à leur manière, au développement du genre sur PlayStation et ont tous leur touche d'originalité et leur style. Certains sont sur le CD de démos, alors goûtez-y !

**Kurushi**
Editeur : Sony C.E
Multi-joueurs en simultané : non
Sur le CD !
Peut-être le plus proche de Tetris, Kurushi vous place dans la peau d'un petit personnage qui doit faire disparaître des cubes qui foncent sur lui. Passionnant, le jeu offre en plus une évaluation du Q.I. après la partie... mais ce n'est pas très sérieux ! Un des meilleurs en tout cas.




**Kula World**
Editeur : Game Design Sweden
Multi-joueurs en simultané : non
Kula World tire la palme du plus simple d'entre tous. Pas besoin de faire preuve de réflexes incessants, pas de principe difficile à assimiler... C'est un puzzle game détente, à essayer absolument. Coloré et sympathique, c'est probablement le seul qui ne met pas la pression !



**Bust a Move 3**
Editeur : Taito
Multi-joueurs en simultané : oui
S'il y en a un qui peut vous mettre le pied à l'étrier et vous scotcher des heures durant avec des potes, c'est celui-ci ! A ne pas confondre avec Bust a Groove, le jeu de danse. Ce titre est facile d'accès et, à deux, c'est un véritable régal. Chez nous, c'est même une institution !

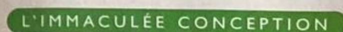



**Devil Dice**
Editeur : Sony C.E
Multi-joueurs en simultané : oui
Probablement le plus complexe à maîtriser, Devil Dice reprend l'éternel principe consistant à faire disparaître des pièces à l'écran. Mais il s'agit de dés à 6 faces, et le principe exige une vision en 3D de leurs faces et des chiffres qui n'est pas facile à acquérir. Cependant, fort bien réalisé, Devil Dice propose un challenge intéressant.






**Tetris Plus**
Editeur : JVC/Virgin I.E
Multi-joueurs en simultané : oui
La PlayStation ne pouvait pas se passer indéfiniment d'une version de Tetris. Si vous ne le connaissez pas, honte à vous ! Courez découvrir ce titre merveilleux dans sa version la plus récente : mode traditionnel, puzzle, multi-joueurs, il synthétise tout ce que Tetris a connu de meilleur.

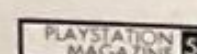


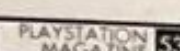
### L'IMMACULÉE CONCEPTION

Trop souvent, on ne les voit pas venir, ces petits puzzle games. Trop souvent nous avons entendu des « bof, tu sais, moi, c'est pas mon truc », qui se sont transformés en fou rire de plusieurs heures. Le puzzle game est une institution ! C'est pourquoi nous vous proposons ce mois-ci de découvrir les titres qui ont le plus retenu notre attention, sur ce CD de démos estampillé « réflexion ». Leurs principes efficaces et accessibles vous feront peut-être découvrir, ou re-découvrir, un pan du jeu vidéo, source d'un plaisir insoupçonné ! Une façon pour nous de tenter de vous initier à ce genre. Peut-être vous découvrirez-vous une nouvelle passion ! Il ne vous restera plus qu'à vénérer Pajitnov, l'homme par qui tout est arrivé.




Kula World, un jeu de réflexion et de plates-formes.





Par Julien Chièze

# GAMME PLATINUM

## UN SUCCÈS COLOSSAL

Dans le top des dix meilleures ventes, quatre titres Platinum

**Attention. Ne confondons pas les gammes Budget et Platinum. Prix identiques, mais objectifs diamétralement opposés. Ainsi, alors que dans le premier cas, il s'agit en fait pour les éditeurs d'écouler leur stock, la volonté de la gamme Platinum est, quant à elle, de rendre accessible à tous les meilleurs titres PlayStation. Des titres d'exception au prix d'un CD audio ? Une invitation au jeu qui ne se refuse pas !**


Die Hard Trilogy avait laissé un excellent souvenir lors de sa sortie.

L'inconvénient avec les passions, c'est que certaines peuvent devenir rapidement dévorantes. Les jeux vidéo ne font pas exception à la règle. Vous qui nous lisez, vous avez déjà probablement consacré des heures et des heures de votre temps à jouer à la PlayStation. Pourtant, afin que le plaisir se prolonge toujours plus longtemps, il paraît indispensable de renouveler régulièrement sa logithèque, de faire le plein de nouveaux jeux toujours plus impressionnants. C'est alors que les premiers problèmes commencent à poindre. En effet, vous avez beau être passionné, les braquages de banques n'ont jamais été votre fort… et pour acheter vos jeux, il faut de l'argent. Alors comment faire, lorsqu'on désire goûter à un produit phare sans pour autant dépenser l'intégralité de son épargne ? La solution a un nom : Gamme Platinum ! Les meilleurs titres sont enfin à la portée de toutes les bourses. Le jeu peut débuter.

### UN CLUB TRÈS PRIVÉ

L'expérience acquise par Sony, depuis de nombreuses années, dans divers domaines, lui a permis de parfaitement appréhender les attentes des joueurs. Ainsi, dès les balbutiements de la PlayStation, l'élaboration d'une gamme de produits aux prix « cassés » était déjà à l'ordre du jour. La volonté des éditeurs adeptes du Platinum ne souffre d'aucune équivoque : la PlayStation et ses produits doivent être accessibles à tous ! Néanmoins, ne confondons pas quantité et qualité. C'est sur ce principe que la gamme Platinum et ses jeux vendus à 149 francs (soit près de 60 % de réduction !) ont vu le jour en mars 1997 en France. Pour contrer l'arrivée de la Nintendo 64, clameront certains ; pour s'ouvrir à un plus large public, rétorqueront les autres. Quoi qu'il en soit, avant d'intégrer cette gamme aux prix attractifs, les conditions imposées par Sony se révèlent draconiennes. Tout commence obligatoirement par la demande d'un éditeur, car le rôle de Sony se limite à une « simple » acceptation des dossiers. Ensuite, il est nécessaire que le jeu en question se soit écoulé à plus de 500 000 exemplaires en Europe (il y a peu, ce chiffre était de 250 000 pièces vendues en Europe), mais aussi que sa date de sortie remonte à minimum un an ! Vous l'aurez compris, seuls les excellents titres parviennent à franchir les mailles particulièrement fines de ce filet.


Doom



Soul Blade


Command and Conquer


Destruction Derby faisait partie des incontournables, il y a de ça 4 ans.



Ace Combat fut l'un des tout premiers titres à voir le jour sur PlayStation : pas étonnant de le rencontrer dans la gamme Platinum.





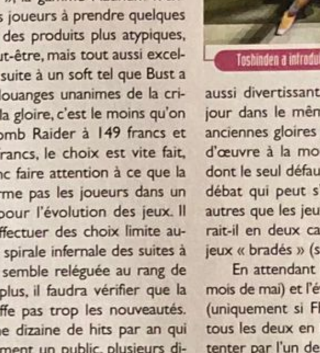


Voici les deux derniers jeux à avoir intégré la gamme Platinum. Entre la jungle et la montagne, deux univers s'entrechoquent.

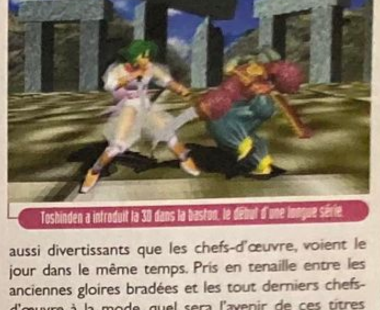



### UNE ACTION À DOUBLE TRANCHANT

Le succès de la gamme Platinum n'est plus à démontrer et cela paraît tout à fait mérité. Néanmoins, derrière ses allures de logithèque de rêve, cette gamme contient quelques inconvénients, voire certains pièges à éviter. En effet, en avantageant toujours les titres à succès, ceux qui appartiennent à la catégorie des « grands classiques », la gamme Platinum n'encourage pas vraiment les joueurs à prendre quelques risques en optant pour des produits plus atypiques, moins faciles d'accès peut-être, mais tout aussi excellents. On pense tout de suite à un soft tel que Bust a Groove qui, malgré les louanges unanimes de la critique, n'a pas rencontré la gloire, c'est le moins qu'on puisse dire. Entre un Tomb Raider à 149 francs et Bust a Groove à 349 francs, le choix est vite fait, n'est-ce pas ? Il faut donc faire attention à ce que la gamme Platinum n'enferme pas les joueurs dans un classicisme dangereux pour l'évolution des jeux. Il faut donc aussi savoir effectuer des choix limite audacieux, afin de briser la spirale infernale des suites à rallonge où l'innovation semble reléguée au rang de dernier des soucis. De plus, il faudra vérifier que la gamme Platinum n'étouffe pas trop les nouveautés. Car s'il sort moins d'une dizaine de hits par an qui trouveront automatiquement un public, plusieurs dizaines de bons titres, moins parfaits mais presque aussi divertissants que les chefs-d'œuvre, voient le jour dans le même temps. Pris en tenaille entre les anciennes gloires bradées et les tout derniers chefs-d'œuvre à la mode, quel sera l'avenir de ces titres dont le seul défaut n'est d'être que « corrects » ? Un débat qui peut s'élargir à des domaines d'activités autres que les jeux vidéo. Le monde du jeu se diviserait-il en deux catégories : les hits d'actualité et les jeux « bradés » (sans être péjoratif) ?



En attendant la sortie de Gran Turismo (pour le mois de mai) et l'éventuelle parution de Final Fantasy VII (uniquement si FFVIII voit le jour dans l'Hexagone) tous les deux en Platinum, vous pourrez vous laisser tenter par l'un des 50 titres déjà existants dans cette catégorie. De quoi compléter sa logithèque et participer au succès étonnant de cette gamme de jeux à petits prix.

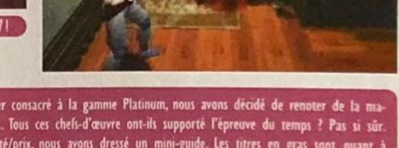

Toshinden a introduit la 3D dans la baston, le début d'une longue série


Crash Bandicoot

Qui oserait oublier Crash, le bandicoot le plus déjanté de sa génération. Un classique.



Vitesse, techno, explosion… un cocktail détonnant pour WipEout 2097 !


Resident Evil, l'un des cinq meilleurs titres sur PlayStation ! Passer à côté serait un sacrilège !


Un univers coloré pour un jeu de plates-formes délicieux. Rayman et les enfants, c'est plus que de l'amitié.

## La compil' de rêve

Comme nous l'avions déjà effectué, lors d'un précédent dossier consacré à la gamme Platinum, nous avons décidé de renoter de la manière la plus objective possible l'ensemble des titres présents. Tous ces chefs-d'œuvre ont-ils supporté l'épreuve du temps ? Pas si sûr. Ainsi, en tenant compte de l'ancienneté et du rapport qualité/prix, nous avons dressé un mini-guide. Les titres en gras sont, quant à eux, des incontournables. Sautez donc sur l'occaz', c'est du tout bon.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Actua Soccer | 1/10 | Firestorm : Thunderhawk 2 | 4/10 | Ridge Racer | 3/10 |
| Adidas Power Soccer | 1/10 | **Formula One** | 7/10 | Ridge Racer Revolution | 4/10 |
| Air Combat | 5/10 | International Track N'Field | 6/10 | Road Rash | 1/10 |
| Alien Trilogy | 5/10 | International Superstar Soccer Pro | 6/10 | **Soul Blade** | 8/10 |
| Battle Arena Toshinden | 1/10 | Jurassic Park : Le Monde Perdu | 5/10 | Soviet Strike | 6/10 |
| Bust a Move 2 | 6/10 | Loaded | 1/10 | Tekken | 4/10 |
| Command and Conquer | 6/10 | Grand Theft Auto | 2/10 | **Tekken 2** | 7/10 |
| Cool Boarders 2 | 4/10 | **Hercule** | 7/10 | **Time Crisis** | 7/10 |
| Crash Bandicoot | 6/10 | **L'Odyssée d'Abe** | 8/10 | TOCA Touring Car | 6/10 |
| **Crash Bandicoot 2** | 8/10 | Mickey Wild Aventure | 5/10 | Tomb Raider | 7/10 |
| Croc : Legend of the Gobbos | 6/10 | **MicroMachines V3** | 8/10 | Tomb Raider II | 7/10 |
| Destruction Derby | 2/10 | Moto Racer | 6/10 | True Pinball | 3/10 |
| Destruction Derby 2 | 6/10 | Pandemonium | 6/10 | V-Rally | 6/10 |
| **Die Hard Trilogy** | 7/10 | PGA Tour 96 | 4/10 | WipEout | 5/10 |
| Final Doom | 5/10 | Porsche Challenge | 5/10 | **WipEout 2097** | 7/10 |
| Fade To Black | 3/10 | Rayman | 4/10 | Worms | 6/10 |
| FIFA 96 | 1/10 | **Resident Evil** | 9/10 | | |

## La gamme Platinum dans le monde

Bien qu'on retrouve l'équivalent de la gamme Platinum au Japon, comme aux Etats-Unis, certaines différences demeurent. A commencer par l'appellation de cette gamme de produits. Ainsi, le terme Platinum a été remplacé par les gammes The Best et The Best for Family (le meilleur pour la famille) au pays du Soleil Levant et par la gamme Greatest Hits (les plus gros succès) du côté de l'oncle Sam. Pourtant, au-delà d'une simple divergence de noms, ces gammes ne renferment pas du tout les mêmes produits. Les particularités nationales s'étalent alors au grand jour. Par exemple, au Japon, Parappa the Rapper et Dragon Ball Z sont parvenus sans difficulté à trouver leur place dans la gamme The Best, alors qu'en Europe les deux titres avaient fait des flops retentissants. Situation identique aux Etats-Unis, où des simulations de catch et d'aéroglisseurs triomphent dans les charts… On est loin du marché français et, d'un côté, on ne s'en plaint pas ! La seule règle immuable reste alors celle du prix : 2 800 yens au Japon et 29.99 dollars aux Etats-Unis ! Des tarifs comparables à ceux pratiqués en France.



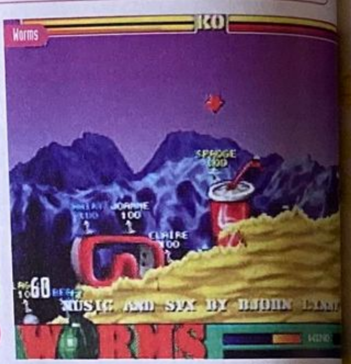


## LA LOGIQUE DU CONSOMMATEUR

En regroupant les meilleurs titres à des prix très abordables, la recette ne pouvait que fonctionner. Pourtant, de l'avis même des dirigeants de Sony, le succès remporté par la gamme Platinum dépasse toutes leurs espérances ! Un coup d'œil au top des ventes européennes suffit à mieux comprendre l'ampleur du phénomène. Début mars, en Europe, dans le top des dix meilleures ventes (dominé, à l'heure actuelle, par Metal Gear Solid), on pouvait recenser pas moins de quatre titres Platinum. Le classement se présentait de la manière suivante : cinquième position : Grand Theft Auto (c'est une énorme aberration, comme dirait Ernest Antoine Seillière), sixième position : Tomb Raider (oui, oui, le tout premier épisode), septième position : Crash Bandicoot (ben voyons, le marsupial, c'est étonnant) et finalement en dixième position : TOCA Touring Car ! Vous conviendrez que pour des titres parus, dans l'ensemble, il y a plus de deux ans… ils ont gardé une sacrée santé. En outre, d'après certaines estimations, les périodes fastes de ventes des titres Platinum se situent autour de la période de Pâques et juste après les fêtes de Noël. Et là, comment vous expliquer… c'est un peu la razzia. Difficile de résister à l'appel des valeurs sûres à des prix défiants toute concurrence.



Difficile de conseiller encore ce FIFA 96. Il serait peut-être temps de réactualiser la liste, non ?



Worms

Non, le golf n'est pas réservé à une élite, la preuve.

PGA Tour 96

Pourtant, c'est lorsque les ventes Platinum surpassent celles de la première mise sur le marché que le phénomène atteint son paroxysme. Prenons les cas révélateurs d'Hercule et de Mickey Wild Aventure. Alors qu'ils avaient cartonné en Europe et relativement échoué en France, la tendance s'est particulièrement améliorée dès leur introduction dans la Gamme Platinum. Ainsi, en vente « normale », Hercule ne s'était écoulé qu'à 85 000 exemplaires (en France), tandis qu'en Platinum, ce même jeu a connu la consécration avec plus de 125 000 (!!) pièces vendues. Situation identique pour Mickey dont les chiffres passent de 7 000 ventes « normales » à 75 000 ventes Platinum, soit une multiplication par 10 des ventes. Tout bonnement ahurissant. Sans atteindre à chaque fois ces extrêmes, la plupart des titres Platinum rencontrent un franc succès et parviennent souvent à approcher leurs résultats d'origine, même s'ils sont vieux de plus d'un an lors de leur réédition. En France, le top 5 des ventes Platinum s'établit de la manière suivante : Hercule, Mickey Wild Aventure (tous les deux vendus avec un porte CD ce qui a peut-être contribué à leur incroyable succès), Porsche Challenge, Crash Bandicoot et Tekken 2. On peut donc remarquer que, lorsque des jeux de qualité se vendent à des prix approchant ceux d'un CD audio, les résultats ne se font pas attendre. La barrière du prix n'est donc pas un mythe, elle conditionne à la base les comportements des joueurs/clients et ce, de manière importante. On peut alors se demander si, en généralisant ces bas prix, les ventes globales de jeux vidéo ne s'envoleraient pas ?

La recette des Strike fonctionne toujours et puis vu le prix…



Soviet Strike

Miss Lara n'a jamais été aussi accessible. Ne vous en privez pas.



Tomb Raider II

Nombreux sont ceux à avoir préféré cette première version de Pandemonium. Alors pourquoi se gêner ?



Die Hard Trilogy



Cool Boarders 2

Par Edouard Duchamp

# SILENT HILL

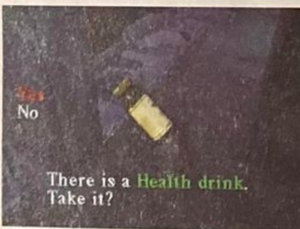
## KONAMI REPOUSSE LES LIMITES DE L'HORREUR

Editeur : Konami - Disponible en octobre 99

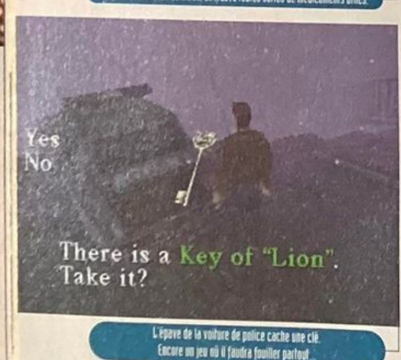
**Les jeux flippants, nous, on aime. Après l'événement Metal Gear, Konami invite les joueurs à vivre une expérience comme qui dirait morbide. Silent Hill arrive et ses ténèbres avec lui...**



Pour sauvegarder, le joueur pourra utiliser les blocs-notes parsemés dans les divers lieux visités.




En fouillant dans les cuisines, on trouve toutes sortes de médicaments utiles.




L'épave de la voiture de police cache une clé. Encore un jeu où il faudra fouiller partout...

Silent Hill, un titre qui risque de rester dans les mémoires des joueurs les plus sensibles. Développé par une jeune équipe de Konami depuis bientôt deux ans, Silent Hill est un de ces jeux dits « nouvelle vague » qui mettent en avant une ambiance oppressante comme seul le cinéma savait le faire jusqu'à aujourd'hui. Dans la veine de Resident Evil auquel on le compare trop souvent, ce nouveau titre de Konami, qui ne verra le jour en France qu'au mois d'octobre prochain, vous plonge dans une ambiance très sombre digne de Clive Barker. Tout commence par une petite excursion familiale. Harry Mason et sa petite fille Cheryl vont passer quelques jours tranquilles dans la paisible ville de Silent Hill, petite bourgade américaine tout ce qu'il y a de plus classique. A cause d'un trafic routier trop important, Harry se voit obligé de faire la route de nuit, et c'est le début du drame. Non pas qu'il était à la recherche d'un raccourci impossible à trouver, mais, tentant d'éviter une imprudente petite fille qui s'était aventurée sur la route, il a fait une embardée sur le bas-côté. Un peu sonné, Harry se réveille et découvre avec effroi que sa fille a disparu. Sa voiture inutilisable, Harry suit, dans un épais brouillard, ce qu'il croit être sa fille.





Dans les endroits les plus sombres (environ 70 % du jeu), le joueur devra activer sa lampe de poche pour s'y retrouver.

### Des cinématiques de qualité

Malheureusement peu nombreuses, les scènes en images de synthèse présentées dans Silent Hill sont d'une grande qualité, notamment au niveau de la modélisation des visages. Elles restent dans l'ambiance du jeu. Des scènes que vous pouviez découvrir le mois dernier sur notre CD de démos.



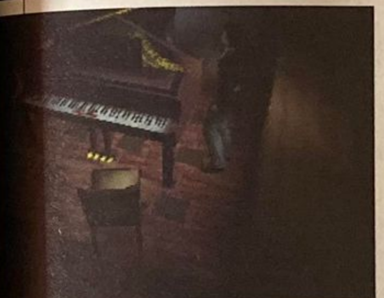
Voyez à quoi ça mène, l'abus de Frolic !











### LE MYSTÈRE S'ÉPAISSIT

Arrivé à Silent Hill, Harry a de quoi être décontenancé. Après s'être rendu compte que la ville est complètement déserte, voilà qu'il se fait attaquer par des chiens sans poils complètement ensanglantés et par des ptérodactyles agressifs. Ne comprenant pas ce qu'il arrive, notre pauvre Harry déjouera les divers pièges et les secrets mystiques qui entourent la ville torturée de Silent Hill, où âmes en peine et monstrueux zombis se disputent la palme de la créature la plus repoussante. La grande originalité de ce jeu, qui met à l'épreuve le moral du joueur, est de proposer un environnement particulièrement sombre. On pourrait penser que c'est pour masquer une apparente faiblesse du moteur 3D que les programmeurs ont choisi sciemment de ne pas montrer les décors au loin mais de poser une chape de brume au-dessus de la ville, et aussi afin que le joueur ne sache jamais vraiment où il se trouve. Bien entendu, pour sortir de cet endroit lugubre, le joueur découvrira des cartes de la ville. Car, pour retrouver sa fille, Harry devra explorer divers lieux comme les égouts, le parc d'attraction, l'école, l'église ou encore l'hôpital de la ville... Autant d'endroits desquels il faudra savoir s'extirper indemne.



Ces notes écrites avec du sang vous laissent quelques indices pour résoudre les énigmes (tordues) du jeu.



Un élève qui veut faire du zèle sera ici récompensé avec du plomb.

### HORREUR / AVENTURE

A la manière de Resident Evil, ce titre propose au joueur un mix parfait de résolutions d'énigmes et de massacres de monstres divers. A la différence du titre de Capcom, Silent Hill joue plus sur l'ambiance que sur l'effet de surprise. On ne sursaute pas lorsqu'on joue à Silent Hill, mais on sue beaucoup et on ne se sent pas très fier de ses actions. Car entre piétiner des bébés zombis armés de grands couteaux, tuer des infirmières cadavériques à coups de pioche (le rêve des chirurgiens machos) ou encore chercher une clef dans le cadavre d'un chien, tout est fait pour mettre le joueur mal à l'aise. Une ambiance qui dérange et qui devrait permettre aux détracteurs des jeux vidéo de s'en donner à coeur joie, sans rien comprendre une fois encore.

Silent Hill, qui sortira chez nous dans une version intégralement en français, risque certainement d'être remanié en ce qui concerne son niveau de violence et certains effets d'ambiance. Selon Konami France, ces exigences viennent généralement de l'Allemagne, où les réglementations sur les jeux vidéo sont très strictes (Resident Evil 2 y a été retiré de la vente au bout de 40 jours) et ne permettent pas de montrer des scènes trop « dures ». Le jeu risque donc d'être édulcoré. Dans la mouvance de Familles de France, le politiquement correct risque de faire des émules en France. En d'autres temps, on appelait cela de la censure.



### Konami sur la brèche

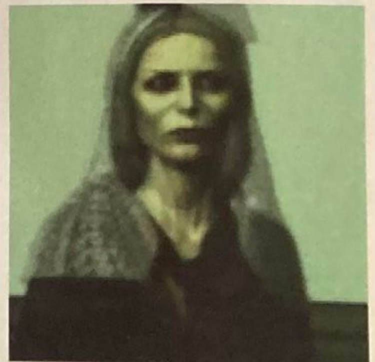
1999 devrait être l'année Konami. Il faut dire qu'après Metal Gear, l'éditeur semble bien parti. Leader sur le créneau des jeux musicaux comme Beatmania ou Dance Revolution, Konami se lance dans la conception de produits de plus en plus nombreux, grâce à de nouvelles équipes de développement. Ces équipes sont constituées par la Konami Computer School, une école de jeux vidéo basée au Japon. Sitôt diplômé, sitôt embauché... On est jamais si bien servi que par soi-même...



Les sangsues géantes vous réclament du sang pour vous laisser passer.









Par Dave Martinyuk



# TENCHU SHINOBI-GAISEN

## LE RETOUR TRIOMPHANT DU NINJA

Editeur : Sony Music - Disponible : jamais !

**Tenchu aura été salué comme l'un des titres les plus intelligents de l'année 98. Au Japon, sa suite est désormais disponible, une suite que nous ne verrons jamais.**

Lorsque vous créez votre niveau, tout est vu de haut, de façon simplifiée. Vous disposez les éléments du décor comme vous l'entendez…

Tenchu est un jeu d'ambiance qui a connu un succès important un peu partout dans le monde. Pour mémoire, rappelons que vous incarnez ici un ninja qui doit mener à bien une dizaine de missions. La version originale japonaise n'en proposait que huit. C'est en fait grâce à Activision, qui a repris la licence pour sortir le jeu aux Etats-Unis et en Europe, que nous avons eu droit à deux missions supplémentaires. En plus de cela, l'Intelligence Artificielle a été quelque peu corrigée (les ennemis peuvent vous voir lorsque vous êtes au-dessus d'eux, par exemple) et la disposition des gardes, sur chaque niveau, est devenue aléatoire, afin d'éviter d'avoir l'impression de faire toujours la même chose.

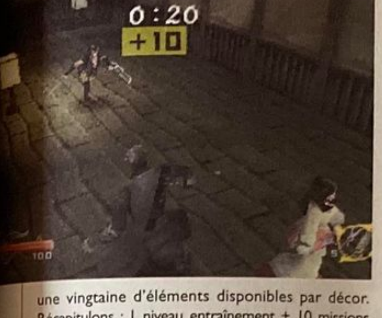
Rien qu'avec cette version améliorée, une nouvelle sortie du jeu au pays du Soleil Levant aurait pu se justifier. Les Japonais se sentent sans doute un peu lésés, quand le reste du monde profite de jeux plus aboutis que ceux auxquels ils se sont essayés (rappelez-vous de Final Fantasy VII, ressorti au Japon parce que la version européenne proposait des ennemis supplémentaires). Mais loin de se contenter de cela, Sony a mis la main à la pâte et propose désormais, dans ce Tenchu Shinobi-Gaisen, en plus d'une intro totalement remaniée, une option inédite : l'éditeur de niveaux. Et ça, croyez-moi, ça change tout.

### PERSÉVÉRANCE = RÉCOMPENSE

Le principe de l'éditeur de niveaux de Tenchu est le suivant : terminez une mission, et vous pouvez utiliser l'éditeur avec les éléments du décor de cette mission. C'est simple. L'éditeur a ses limites, mais il possède également un potentiel énorme. Du côté des limites, signalons que vous êtes obligé de créer des niveaux de 64 cases sur 64. Impossible d'en faire de plus grands. Un niveau sauvegardé occupe un bloc de Memory Card et peut être remanié à l'infini. De plus, il ne faut pas vous attendre à pouvoir manipuler la totalité des éléments du décor d'un niveau. Ici, pas de maisons, de bateaux et, dans l'absolu, pas d'éléments manipulables de grande taille. Tous les décors sont en intérieur et il faut surtout savoir jouer avec les blocs, les escaliers, les décorations, les chausse-trappes, etc. Il y a, en gros, une vingtaine d'éléments disponibles par décor. Récapitulons : 1 niveau entraînement + 10 missions + 1 niveau bonus (quand vous terminez le jeu, un décor « futuriste » spécial apparaît dans l'éditeur)… Cela nous fait un total de plus de 200 éléments de décor manipulables. Tout de même. Et je n'ai peut-être pas encore tout vu.




… puis, lorsque tout vous semble correct, vous pouvez décider d'évoluer au coeur de votre création, histoire de voir quelles sensations vous ressentez.




Avec le décor, il est également important de parler des personnages qui vont y évoluer, évidemment. En plus de vous, différents types d'ennemis peuvent être placés sur votre niveau. Ce sont, bien sûr, à chaque fois, les personnages que vous avez rencontrés lorsque vous avez terminé le niveau « pour de vrai », en mission normale (boss inclus). Vous ne pouvez pas placer plus de huit personnages. Cette limite a été imposée sans doute pour éviter les abus (« Oh, tu n'arrives pas à traverser le couloir dans lequel j'ai placé 47 gardes ? Comme c'est bizarre… »), mais elle reste quelque peu frustrante. Vous pouvez non seulement décider de la position des ennemis sur le niveau, mais vous avez aussi la possibilité de leur assigner des tours de garde selon un parcours pré-défini. Tout cela est très précis.







Protéger la princesse Kiku n'est pas de tout repos. Fragile, elle périt facilement. Il faut constamment garder un œil sur elle.

Enfin, signalons qu'une mission peut avoir différents objectifs : tuer tout le monde, atteindre le repaire de quelqu'un, escorter la princesse Kiku, assassiner discrètement ou bien encore récupérer un objet. Tout cela cumulé, on se rend compte que l'éditeur de niveaux de ce nouveau Tenchu est réellement performant.

### DURÉE DE VIE INFINIE ?

Ces deux pages ne sont pas une publicité gratuite pour Tenchu. Cette nouvelle version ne verra jamais le jour en France. Après avoir contacté Activision, nous en avons désormais la confirmation. Cet article est en fait un appel lancé aux développeurs pour qu'ils incluent, dans leurs futures productions, des éditeurs de cette qualité et en fassent profiter les joueurs perfectionnistes que nous sommes. Rendez-vous compte qu'avec ce Tenchu, il est possible de sauvegarder ses niveaux sur Memory Card et de les échanger entre amis. Vous créez un niveau et vous regardez comment les autres y évoluent. C'est un plaisir rare et extrêmement profond. La possibilité de remanier ses créations à l'infini procure une grande liberté, et la simplicité d'utilisation autorise des modifications rapides qu'on peut immédiatement essayer. Il faut compter au moins une heure pour créer un niveau. Ce n'est pas excessif. Les plus pointilleux pourront y passer la journée entière si ça leur chante.

En France, certains jeux proposent des éditeurs de niveaux – ou, en l'occurrence, de circuits - plus ou moins évolués : Rally Cross 2, International Rally Championship, Moto Racer 2… Ce sont bizarrement à chaque fois des simulations de courses, la création d'un circuit se révélant sans doute plus aisée que celle d'un niveau pour d'autres genres de jeux. Au Japon, on trouve même, certes de façon discrète, des « RPG ou shoot them up maker », histoire de créer soi-même son jeu de rôles ou de tirs. Il faut croire que, là-bas, on s'intéresse davantage au côté créatif des choses. Tout ça pour dire qu'il serait de bon ton de faire de nous des joueurs quelque peu acteurs et plus seulement spectateurs. Messieurs les éditeurs, la balle est dans votre camp.




Les bougies symbolisent les vies qu'il vous faut éteindre dans ce niveau. Soyez sans pitié.







Décidez du déplacement des gardes sur le terrain. N'hésitez pas à leur faire marquer des arrêts, pour se retourner et surprendre un éventuel rôdeur (vous, en l'occurrence).



Par Kendy Ty



# DINO CRISIS

## JURASSIC RESIDENT EVIL

Editeur : Capcom - Disponible fin 99

**Resident Evil et Metal Gear appartiennent à un genre qui, en Europe, connaît un succès croissant. Cette fois, il ne s'agit plus de chasser le zombi, mais le dinosaure. Un Resident Evil préhistorique.**


Le moteur 3D très performant anime des éléments aussi gigantesques que le T-Rex !

Alors que la série des Resident Evil demeure encore profondément ancrée dans les mémoires de chacun, Capcom prévoit, pour la fin de l'année, un nouveau titre très prometteur dans le genre du survival-horror. Cela dit, ne vous y méprenez pas : ce prochain jeu n'est pas la suite de Resident mais bel et bien un titre inédit dans lequel, cette fois-ci, les dinosaures se substituent aux infâmes et surexploités zombis. Dès lors, impossible de ne pas faire d'emblée le rapprochement entre Dino Crisis et le film Jurassic Park, dont la cinématique aura sans aucun doute influencé les concepteurs des studios Capcom.





Bien que les décors soient aussi modélisés, Regina s'avère très détaillée.

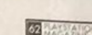
Les coups de feu engendrent des éclats de lumière du plus bel effet sur les textures des raptors !

### LE MYSTÈRE S'ÉPAISSIT…

Développé sous la responsabilité du chef de projet Shinji Mikami (à qui l'on doit Resident Evil), Dino Crisis vous met dans la peau d'une jeune fille issue des forces spéciales et qui répond au doux nom de Regina (comme les pizzas ?). L'action se déroule dans un futur proche, sur l'île d'Ibis pour être plus précis. Le professeur Kirk, génie de son état, travaille à l'élaboration d'une nouvelle forme d'énergie non polluante, afin de débarrasser la Terre de tous les déchets radioactifs. Le gouvernement, voulant s'approprier les travaux de l'éminent scientifique, met sur pied une équipe d'intervention pour capturer Kirk. Regina fait donc partie de l'expédition et doit enquêter sur le lien qui existe entre la subite réapparition des dinosaures et les recherches de l'énigmatique savant. En tout cas, il est certain que le scénario nous réservera bien des surprises ainsi que de nombreuses… frayeurs !


Ce dinosaure vous mord le bras pour vous désarmer !








Les reptiles surgissent à n'importe quel instant !


L'I.A. des créatures les autorisent à vous immobiliser au sol.

### L'ULTIME PRÉDATEUR

Quoi de plus crispant pour les nerfs que de se mouvoir dans de sombres couloirs à l'affût de ses potentiels prédateurs. Car, contrairement aux morts vivants de Resident, les reptiles géants de Dino Crisis s'avèrent rapides, intelligents et coordonnés dans leurs attaques. Ainsi, les programmeurs de Capcom prévoient d'inclure, dans l'Intelligence Artificielle des protagonistes, plusieurs réactions offensives. Les Raptors pourront par exemple vous désarmer d'un coup de griffes ou utiliser des cadavres comme moyens de défense, alors que les gigantesques T-Rex, moins fins dans leur approche, auront plutôt tendance à saccager tout ce qui les entoure ! En ce qui concerne votre armement, il est des plus conventionnels puisqu'on retrouve le désormais classique fusil à pompe ainsi que l'incontournable bazooka, qui fait radicalement le ménage par le vide. Par contre, le jeu promet un nouveau système de récupération du niveau de vie, avec notamment la capacité de configurer de différentes façons vos objets, pour plus ou moins regagner de l'endurance. Et Dieu sait que vous en aurez besoin face au plus vieil ennemi de l'homme…











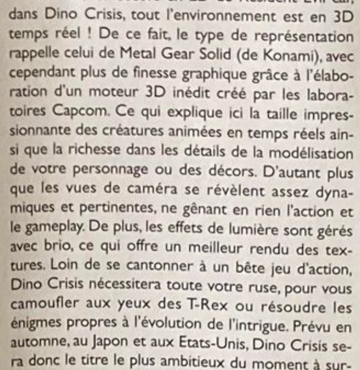
Comme dans Metal Gear, les phases de démos s'intègrent parfaitement dans l'action.



### UNE RÉALISATION EN BÉTON

Oubliez les décors en 2D de Resident Evil car, dans Dino Crisis, tout l'environnement est en 3D temps réel ! De ce fait, le type de représentation rappelle celui de Metal Gear Solid (de Konami), avec cependant plus de finesse graphique grâce à l'élaboration d'un moteur 3D inédit créé par les laboratoires Capcom. Ce qui explique ici la taille impressionnante des créatures animées en temps réels ainsi que la richesse dans les détails de la modélisation de votre personnage ou des décors. D'autant plus que les vues de caméra se révèlent assez dynamiques et pertinentes, ne gênant en rien l'action et le gameplay. De plus, les effets de lumière sont gérés avec brio, ce qui offre un meilleur rendu des textures. Loin de se cantonner à un bête jeu d'action, Dino Crisis nécessitera toute votre ruse, pour vous camoufler aux yeux des T-Rex ou résoudre les énigmes propres à l'évolution de l'intrigue. Prévu en automne, au Japon et aux Etats-Unis, Dino Crisis sera donc le titre le plus ambitieux du moment à surveiller de très près.

### L'autre jeu de dinosaures !



Les plus âgés d'entre vous, qui traînaient dans les salles d'arcade, devraient se souvenir avec nostalgie d'un ancien titre de Capcom inspiré de la bande dessinée de Mark Schultz. Cadillac and Dinosaurs proposait des parties à quatre joueurs simultanément dans lesquelles vous ne pouviez qu'avancer et frapper. Véritable monument du Coin-Up, la fiction mélange héros rétros des années cinquante et préhistoire, dans un univers subtil. Si vous possédez un PC, vous aurez même la chance d'y rejouer en téléchargeant l'émulateur nommé Callus ainsi que la Rom correspondante. Pour cela, l'adresse Internet de circonstance http://users.skynet.be/sky88423/romlinks.html

Par Julien Chièze



# PECHE ET DANSE, UN DUO ARCADE SUR PLAY

LA PECHE ET LA DANSE PEUVENT-ELLES ETRE CONSIDÉRÉES COMME DES ACTIVITÉS SPORTIVES ? EN TOUT CAS CES DEUX PRATIQUES QU'ON NE PENSAIT JAMAIS VOIR DÉBARQUER SUR CONSOLE, ARRIVENT CE MOIS-CI SUR PLAYSTATION ! ON VOUS L'AVAIT PROMIS, VOUS N'AVEZ PAS FINI D'ETRE ÉTONNÉ.



## FISHERMAN'S BAIT

*La pêche c'est ma passion, les poissons ma raison d'être. Alors que certains perdent leur temps à frapper péniblement dans des sphères en cuir, moi je ne bouge pas d'un millimètre, je me trempe jusqu'à l'os sous la pluie en attendant qu'une prise daigne se présenter. Pêcheur et fier de l'être. Alors comment ne pas me montrer reconnaissant envers Konami, qui vient enfin d'adapter sur PlayStation une simulation de pêche digne de la version arcade. Et moi qui me posait des questions sur l'utilité du Dual Shock : sentir le fretin frétiller au bout de ma canne virtuelle... on s'y croirait ! En ce qui concerne les environnements graphiques, messieurs les programmeurs nous ont comblé. Imaginez un peu, quatre lacs réunis dans un si petit disque alors que d'habitude je dois parcourir des kilomètres avec ma vieille Citroën, si après on ne parle pas d'économie ! Et puis, c'est du photo-réalisme avec de bien belles couleurs et plein de détails comme dans la vraie vie. Byzance vous dis-je ! Et puis lorsque j'ai découvert que l'on pouvait s'adonner à mon sport préféré à deux joueurs en simultané... je n'ai pas pu résister. Allez, c'est décidé je rends ma licence, je raccroche ma canne et je m'achète une PlayStation. Le seul problème reste que je ne sais toujours pas comment je vais réussir à manger mes poissons virtuels. Il faut savoir faire des choix dans la vie.*

## DANCE DANCE REVOLUTION

*Au Japon, les effets de mode se propagent plus vite qu'ailleurs. Alors que les « has been » se promènent encore avec leurs tamagotchis, le reste de la population vient d'être saisie d'un nouveau syndrome : la danse virtuelle ! Yey man, moove your body on the beat. Houla, calmons-nous. Ainsi dans la suite logique de Parappa, puis du somptueux Bust a Groove (qui vient d'être adapté en arcade au passage), Konami est en passe de devenir l'empereur de l'arcade grâce à sa série de bornes musicales aussi délirantes que divertissantes. Ce mois-ci penchons-nous sur le cas de Dance Dance Revolution dont une adaptation PlayStation a récemment vu le jour. Que les nightclubers otakus se réjouissent : ils pourront retrouver le tapis qui faisait l'originalité de la version arcade ! Et là tout de suite, stupeur dans l'assemblée... mais à quoi peut bien servir un tapis dans un jeu de danse ? Remémorez-vous vos ancestrales parties de marelles. Vous sautilliez de case en case n'est-ce pas ? Eh bien ici c'est la même chose sauf que chaque case représente une direction qu'on retrouve affichée à l'écran. Le reste repose sur une bonne synchronisation œil/pied et sur une notion du rythme innée. Ça va chauffer dans les chaumières !*





Par Grégory Szriftgiser

Après Astérix, Infogrames tente de mettre en scène une toute autre licence. On croise les doigts pour que tout se passe bien.

# INTERDIT aux + de 18 ANS

Editeur : Infogrames - Disponible fin 99

# LES SCHTROUMPFS

## P COMME PEYO, P COMME PLAYSTATION



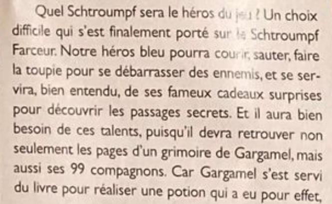
Si vous ne connaissez pas les Schtroumpfs, alors les extra-terrestres existent. Et vous en faites partie. Les gnomes bleus créés par Peyo prennent vie, petit à petit, dans ce titre de plates-formes d'Infogrames. S'il n'offre pas un principe révolutionnaire, il a au moins le mérite de proposer, pour la toute première fois, un jeu dans le monde merveilleux des champignons-maisons et de la salsepareille sur PlayStation !

### SIMPLE MAIS COMPLET

Quel Schtroumpf sera le héros du jeu ? Un choix difficile qui s'est finalement porté sur le Schtroumpf Farceur. Notre héros bleu pourra courir, sauter, faire la toupie pour se débarrasser des ennemis, et se servira, bien entendu, de ses fameux cadeaux surprises pour découvrir les passages secrets. Et il aura bien besoin de ces talents, puisqu'il devra retrouver non seulement les pages d'un grimoire de Gargamel, mais aussi ses 99 compagnons. Car Gargamel s'est servi du livre pour réaliser une potion qui a eu pour effet, au grand dam des Schtroumpfs, de libérer toutes ses mauvaises pensées. Désireux de réunir les pages du grimoire, il a donc capturé tous les petits hommes bleus, à l'exception du Schtroumpf Farceur. Quatre environnements différents ont été réalisés : forêt, cavernes, montagnes et château, pour une vingtaine de niveaux, et différentes phases permettront de varier un peu le gameplay. Si la majeure partie du jeu est en vue de profil, à la manière de Klonoa, d'autres passages sont à la Crash Bandicoot, avec même des scènes où notre Schtroumpf chevauchera des animaux ou courra le plus vite possible pour échapper à une énorme pierre roulante. Un jeu fidèle à la bande dessinée, qui ravira sans aucun doute les plus jeunes joueurs !















### L'avis de Morgan, 9 ans

Après Lucky Luke et Astérix, je me demandais bien quand les Schtroumpfs allaient arriver sur PlayStation. Alors bien sûr, le jeu est loin d'être fini, mais c'est avec impatience que je l'attendrai pour la fin d'année. En espérant qu'il ne soit pas aussi décevant qu'un produit comme Astérix.

# PLANETE RUSHES

Par Julien Chièze



**Quelle effervescence ! Vous en conviendrez, il paraît bien difficile de garder son sang-froid alors que Sony dévoile officiellement les caractéristiques de sa console « nouvelle génération ». Mais bon, allez, faites un effort, buvez un grand verre de jus d'orange et venez vous ruiner les yeux sur ces deux pages de news écrites en tout pitipiti. Vous tenez encore le coup ? Bon alors que ceux qui disposent d'une connexion Internet se ruent sur les vidéos que nous vous conseillons ce mois-ci. Après cela, il vous restera moins d'un mois pour reprendre votre souffle, en attendant de prochaines révélations !**

## Square et Konami, les maîtres du jeu

« Produisez de bons titres et vous serez récompensé au centuple ! » Le moins qu'on puisse dire, c'est que Squaresoft et Konami ont parfaitement intégré et mis en pratique cette citation, issue de la Bible du Consoleux. Alléluia, il existe une once de justice en ce bas monde ! Ainsi, tandis que Square est en passe de pulvériser ses records de vente, grâce à Final Fantasy VIII (déjà 3 270 000 exemplaires écoulés au Japon, depuis le 11 février), les petits gars de chez Konami enregistrent, quant à eux, un résultat au-delà des espérances les plus folles pour l'année 98. Laissons parler les chiffres : + 89 %. Fou non ? Ah, euh, oui, pardonnez-moi, il s'agit de l'augmentation du chiffre d'affaires de Konami qui s'élève à 89 %. Des explications à cela ? Eh bien, rien de bien compliqué, si on considère l'engouement incroyable rencontré par la gamme « Danse » (voir Remake) en arcade, par le succès américain de Metal Gear Solid, les bonnes ventes de ISS Pro boostées par l'effet « Coupeux du Mondeux », le raz de marée réalisé par Yu-gi-oh sur Game Boy (plus d'1,3 million de cartouches vendues), la sortie attendue de Suikoden 2, la parution du premier simulateur de plaques à induction, le développement du titre Teach me how to Knit (Apprends-moi à Tricoter)… Enfin bon, j'avoue que j'en rajoute un peu là, mais il fallait bien comprendre l'ampleur du succès.

## Profil bas chez Sony

Sony, c'est un peu le Janus nippon : une firme à deux visages. Tandis que nous apprécions tous le Sony qui dévoile ses nouvelles machines de rêve, le Sony face « world company » semble tout de suite bien moins sympathique. Ainsi, malgré les bénéfices colossaux enregistrés par le géant de l'électronique, la course à la croissance guide d'une main de fer la politique de développement de la firme. Pour être clair, net et concis : Sony veut augmenter ses parts de marché et, pour cela, son administration vient de décider la suppression de près de 17 000 emplois (en fait, des départs en pré-retraite, mais bon) d'ici 4 ans, ce qui représente tout de même 10 % du total de la masse salariale ! En outre, l'intégralité des centres internationaux du groupe seront affectés par cette réduction drastique des effectifs, ce qui, à terme, paraît condamner 15 usines dans le monde. Le plus cynique, dans cette mésaventure économique, se révèle sans conteste être l'attitude des investisseurs qui ont accueilli la nouvelle avec enchantement. Dans la foulée, le titre Sony a été apprécié à la hausse au sein des bourses mondiales. A ce rythme-là, c'est Ken Kutaragi (le créateur des deux PlayStation) en personne qui va devoir fabriquer toutes les PlayStation 2, programmer tous les jeux, produire et réaliser toutes les pubs de la marque, etc. C'est ce qu'on appelle partager les fruits de la croissance en langage capitalistique. Belle mentalité.




## Le Futuroscope s'investit

Parc de l'image et des nouvelles technologies, le Futuroscope de Poitiers ne pouvait et ne devait rester insensible au phénomène du jeu vidéo. Ainsi, après dix années d'existence, le parc vient d'annoncer la tenue en son sein du 1er Festival International du jeu vidéo, qui se déroulera du 3 au 17 juillet prochain. Le festival s'articulera autour de deux axes distincts. Le premier baptisé Défidéo consistera en un concours mettant aux prises les 16 meilleurs joueurs sélectionnés à travers la France à partir du mois de juin. Quant aux Cyber d'or, il s'agira de récompenser les meilleurs jeux de l'année répartis en 7 catégories (combat, plate-forme, simulation, réflexion/stratégie, action/aventure, jeu de rôles, ludo-éducatif), sans oublier la remise de trophées spéciaux attribués à la meilleure bande son et au meilleur graphisme. Grande particularité de l'événement, le public présent sur le parc au cours de la période estivale pourra prendre part au vote de manière significative, puisque le jury sera composé à 30 % par des professionnels (les organisateurs convieront des créateurs de renom) et à 70 % par le grand public. En outre, des pavillons, dédiés aux différents éditeurs et constructeurs du monde de console et PC, proposeront des bornes interactives sur lesquelles chacun pourra s'essayer aux tout derniers jeux. Alors, même si quelques détails d'organisation semblent encore à définir, une telle manifestation ne peut que contribuer à la démocratisation du jeu vidéo. Une excellente initiative de la part d'un des parcs de divertissement phares en France.



## Le coin du Net

Comme nous vous l'annoncions le mois dernier, la rubrique Planète Rushes va désormais s'orienter de manière plus prononcée vers les possibilités offertes par Internet. Première étape : les vidéos ! Hum, ce mois-ci, nous vous proposons un tour d'horizon des plus belles bandes-annonces concernant les jeux du moment. Alors astiquez votre modem, frottez-vous les yeux et apprêtez-vous à ne plus dormir ! Attention… fizzz, connexion immédiate !

### PlayStation 2

http://www.next-generation.com/jsmid/news/5972.html

Vous en rêviez, Sony l'a fait ! Eh oui, c'est officiel, la PlayStation 2 verra le jour avant la fin de l'année… au Japon. Deux solutions s'offrent alors aux acharnés qui ne peuvent attendre décembre 2000 pour admirer les premiers jeux. Tout d'abord, la première consiste à débourser une fortune, afin de partir au pays du Soleil Levant lors de sa sortie. Tandis que la seconde solution se limite à vous connecter au site Internet indiqué, puis à télécharger les trois vidéos mettant en scène les démos de Squaresoft (Final Fantasy), Namco (Ridge Racer), Sony (Gran Turismo), etc. Attention au choc. Des images qui en disent long sur le potentiel - le terme est important - hallucinant de la machine.

### Final Fantasy VIII

http://www.rpgamer.com/games/upcoming/ff8/movies-4004/pre01.mpg

Pour rester dans la série des chefs-d'œuvre d'esthétisme virtuel, prenez la peine de jeter un coup d'œil sur la cinématique d'introduction de Final Fantasy VIII, le nouveau best-seller de Square. Musique orchestrale fabuleuse, mise en scène incroyable, beauté graphique absolue et taille de fichier conséquente (environ 30 mégas, gloups !). Mais bon, il serait vraiment trop dommage de [illegible] à côté d'une telle séquence… Oui, vraiment trop dommage lorsqu'on sait que le jeu ne sortira peut-être jamais en France. Re-gloups !

### Dino Crisis

http://psx.ign.com/news/7287.html

Vous l'avez à peine découvert dans notre Casting V.O., que vous [illegible] déjà d'impatience d'en découdre avec les dinosaures. Alors, puisque vous avez le temps (le jeu n'est prévu que vers la fin de l'année en France), n'oubliez pas de visionner cette courte vidéo. Après, c'est certain, si, tous les soirs, vous priez afin de recevoir Dino Crisis le plus tôt possible, ne vous inquiétez pas… c'est normal. A la rédaction, nous allons jusqu'à sacrifier des ca[illegible] pour que le prochain « survival-horror » de Capcom arrive tout de suite !

### Soul Reaver

http://www.eidosinteractive.com

Nous vous en parlons depuis de longs mois : Soul Reaver compte [illegible] les titres les plus impressionnants techniquement sur PlayStation. A quelques semaines de sa sortie, nous ne pouvons que trop vous conseiller de visionner cette cinématique d'intro. Après, ne venez pas nous dire que vous trouvez l'ambiance minable : personne ne vous croirait… Ah si, peut-être Bernard-Henry Levy, mais bon.

### Um Jammer Lammy

http://www.videogames.com/psx/puzcla/lammy/media.html

Yo man, le Rap c'est fini ! Yeah, avec Um Jammer Lammy, place au rock sous toutes ses formes. Le principe et le design général du jeu restent ici identiques à ceux rencontrés dans Parappa the Rapper, mais l'ensemble a toutefois été particulièrement peaufiné. Au niveau ambiance, ce jeu vous redonne la pêche en deux temps, trois mouvements. Et hop, il suffit de tapoter en rythme sur les touches, pour effectuer des solos de guitare de folie. Alors, en attendant le jeu, mettez au moins le feu à votre ordinateur, en matant cette petite vidéo. Hey, man you have a cool style !

## La PlayStation 2 ou PC multimédia ?

Les producteurs d'Hollywood manqueraient-ils cruellement d'imagination ? Après la mode des remakes, des reprises sur grands écrans des séries TV dites « cultes », voici venu le temps des adaptions cinéma de jeux vidéo ! En attendant avec une impatience toute relative la version Paramount des aventures de Miss Lara Croft, sans oublier le film Resident Evil, de nouveaux projets viennent d'être dévoilés. Tout d'abord, Wing Commander (voir rubrique Internet). Ensuite, il semblerait que le scénario du film Duke Nukem dirigé par Lawrence Kasanoff - déjà responsable du pitoyable Mortal Kombat - vienne d'être achevé et que le tournage débute dans 6 mois. Qu'ils ne se sentent pas obligés surtout… N'oublions pas non plus, le prometteur Mortal Kombat 3 distribué par New Line/Threshold Entertainment (vous noterez qu'ils se sont mis à deux), ainsi que le probablement extraordinaire Doom des studios Tristar Pictures. On risque encore de bien rire dans les salles de ciné.




## Du jeu au cinéma, il n'y a qu'un pas ?

Le lancement d'une console dite « nouvelle génération » nécessite de nouer des liens avec certaines entreprises jusqu'à présent peu implantées dans le milieu du jeu vidéo. Ainsi, depuis le mois de février, Sony semble avoir pris contact avec l'influente chaîne américaine NBC (National Broadcasting Company) au sujet des extensions Internet qui équiperaient sa future console. Pourtant, n'allons pas trop vite en besogne. Effectivement, cette pratique n'a rien d'exceptionnelle de la part de la firme nippone qui prospecte, en fait, la plupart des grandes compagnies de télécommunications mondiales (euh, enfin, on les attend encore les coups de fils de Sony, chez France Telecom), afin de trouver les meilleurs compromis. Quoi qu'il en soit, l'unique certitude, à l'heure actuelle, réside dans le fait que la Play 2 supportera parfaitement les applications Internet. Ainsi, quoi qu'on en dise jour après jour, la console prend de plus en plus l'aspect d'un ordinateur multimédia de salon. La réelle différence alors ? Chaque composant a été optimisé vers un seul objectif : le jeu. Le monde des consoles semble atteindre sa maturité et une nouvelle étape s'apprête à être franchie. Tant mieux pour les joueurs !

## La tête dans le sac

Gare à la chute ! Voilà ce que devra apprendre la société de salles d'arcade, la Tête dans les Nuages initialement ouverte en partenariat avec Sega et parrainée par Alain Prost (décidément enlisé au point mort ces derniers temps). En effet, à cause d'une boulimie d'expansion, la société a dû déposer son bilan dans l'urgence. Pourtant, à l'origine, l'entreprise partait sur de bonnes bases, avec des perspectives de rentabilité alléchantes, une introduction en bourse convaincante en mars 1997, et puis… et puis la catastrophe. En 98, la société aurait perdu pas moins de 80 millions et, en ce début d'année, la décision fut prise de baisser le rideau. Se pose alors la question du développement des salles d'arcade en France. L'échec proviendrait-il du désintérêt, en France, pour cette forme de divertissement ou de la gestion catastrophique de l'entreprise ? La seconde hypothèse paraissant, au regard du dossier, la plus probable, on peut espérer que Namco, qui s'est déjà lancé sur le créneau à Marseille et à Londres (entre autres), décide de reprendre en main une partie des 25 salles ouvertes par la Tête dans les Nuages. Sinon… il ne vous restera plus qu'à vous exiler, afin de pouvoir épuiser votre stock de jetons. Un conseil : dépêchez-vous !

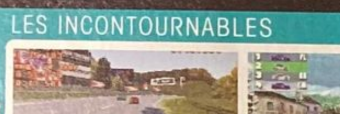


# Les incontournables
# Les plus attendus

Ce mois-ci, rien de nouveau. Eh oui, comme le mois dernier me direz-vous ! Cependant, cette longue attente nous laisse présager du meilleur, et ce, pour très bientôt, alors patience ! Pour l'instant, peut-être que ces temps de vache maigre peuvent vous permettre de compléter votre ludothèque avec les hits sortis dernièrement, alors plongez-vous dans nos Incontournables et faites les bons choix !

LES INCONTOURNABLES — LE PLUS ATTENDU

## Course auto


Gran Turismo
Editeur : SONY C.E.


Colin McRae Rally
Editeur : Codemasters


Rollcage
Editeur : Psygnosis


Gran Turismo 2
Editeur : Sony C.E.J

## Combat


Tekken 3
Editeur : Namco


Soul Blade
Editeur : Namco

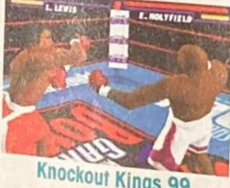
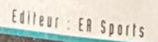

Rival Schools
Editeur : Capcom


Bloody Roar 2
Editeur : Hudson

## Sport


FIFA 99
Editeur : EA Sports


Yannick Noah All Stars Tennis'99
Editeur : Ubi Soft


Knockout Kings 99

Editeur : EA Sports


Prince Naseem
Editeur : Codemasters



LES INCONTOURNABLES — LE PLUS ATTENDU

## RPG/aventure


Final Fantasy VII
Editeur : Squaresoft


Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : Sony C.E.


Wild Arms
Editeur : Sony C.E.J

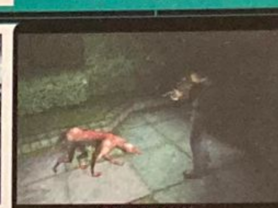
Final Fantasy VIII
Editeur : Squaresoft

## Action/aventure

MediEvil
Editeur : Sony C.E.


L'Exode d'Abe
Editeur : GT Interactive


Metal Gear Solid
Editeur : Konami


Silent Hill
Editeur : Konami

## Jeux de tirs


Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis


Duke Nukem 3D
Editeur : GT Interactive


Exhumed
Editeur : Take 2 Interactive


G-Police 2
Editeur : Psygnosis

## Plate-forme


Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.


Spyro le Dragon
Editeur : Sony C.E.


1001 Pattes
Editeur : Disney Interactive


Croc 2
Editeur : Electronic Arts

## Bizarre


Devil Dice
Editeur : Sony C.E.

Music
Editeur : Codemasters


Bust a Groove
Editeur : Enix

Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.



Par gana@joystick.fr

# INTERNET

**Pour la première fois, c'est une fille qui est à l'honneur du courrier d'Internet de ce mois-ci. La charmante Vanessa 19 ans de Lille m'écrit pour savoir où elle peut trouver des autographes des Backstreet Boys. 19 ans, si c'est pas malheureux.**

## LA COUPE DU MONDE DU RIDICULE

### Fulguro poing dans la gueule

Quel bourgeois cet Actarus, toujours à claquer son pognon n'importe comment. Monsieur se paye une moto qui tient à peine la route pour soixante mille francs, se pavane dans des costumes Armani, et s'achète le Ranch du Boulot Blanc pour plusieurs millions. Sa dernière acquisition un siège à roulettes pour son Antérak. Pour connaître les 133 hypothèses sur : « Pourquoi lorsqu'Actarus passe de la soucoupe à la tête de Goldorak, sur son siège, celui-ci fait deux demi-tours successifs ? » une seule adresse : http://www.multimania.com/affgold/debat.html. A noter que d'autres questions sont soulevées comme : Actarus peut-il piloter Goldorak sans avoir fait Métamorphose ? Pour se métamorphoser, Actarus est-il obligé de crier « Métamorphose » ?
Si vous avez une réponse merci de l'envoyer à gana@joystick.fr je ferai suivre.

GOLDORAK



### Cosplay

Parler du Cosplay sans me moquer, c'est le défi que je me suis lancé. Je vais donc vous parler de cet art japonais qui consiste à se déguiser en héros de bande dessinée sans avoir l'air ridicule. Un peu de gel dans les cheveux, des morceaux de carton, un peu de gouache sur le visage et du papier crépon pour les vêtements. Voilà vous êtes prêt. Commencez par montrer le résultat à votre famille proche, avec un peu de chance elle vous raisonnera. Si elle vous laisse sortir dehors, attendez la nuit.
http://perso.club-internet.fr/nunki/



### Bide Commander

WING COMMANDER

Lorsque le cinéma fait les yeux doux aux jeux vidéo ça donne des trucs comme Les Frères Super Mario ahahahahah, Street Fighter : the Ultimate Battle ohohohohoh, ou encore Mortal Kombat bwouahahah. Le 12 mars Wing Commander aura sans doute fait rire quelques milliers d'Americains, car la bande-annonce que j'ai téléchargée sur la page officielle du film est comment dire... je cherche le mot juste là... ah voilà... honteuse. En plus c'est vraiment pas de chance, je venais de voir la nouvelle bande-annonce de Star Wars : Episode I. http://www.wcmovie.com/ et http://www.starwars.com



### Ça fait combien en euro ?

Après la Suède, la Norvège, le Danemark, et la Finlande, BOXMAN leader en Europe de la vente de disques Online vient d'ouvrir un site en France. L'idée est plutôt séduisante je dois dire parce que chez les cyber disquaires américains il est très difficile de trouver les albums de Mylène Farmer ou de Francis Lalanne, à cause de ces salauds de capitalistes qui laissent pas leur chance au produit. Le seul problème c'est le prix, en gros c'est entre 100 et 130 francs pour une nouveauté. Du coup je préfère me rendre chez mon disquaire pour lui demander conseil et reluquer la vendeuse. Un site réservé donc aux cybers flemmards, aux asociaux et aux taulards.
http://www.boxman.fr/




### J'ai testé pour vous...

Pour ceux qui auraient quelques milliers de francs à investir dans un PC, il existe une page qui teste pour vous le matériel informatique. Les cartes mères, les processeurs, les barrettes de mémoire, les cartes 3D, les cartes son enfin tout ce qui fait un PC. Chaque élément est testé dans les pires conditions. La carte mère par exemple est d'abord pesée, ensuite on la lance contre un mur pour vérifier sa résistance au béton. Si elle passe le test du béton, on peut passer à la seconde étape, la combustion. On asperge copieusement la carte mère d'alcool et on y met le feu pour tester sa résistance à la chaleur. On appel ça l'overclocking. Ensuite on prend des mesures et on compare, on appel ça un Benchmark. Après j'écris n'importe quoi, ça s'appelle du journalisme.
http://www.hardware-fr.com/



Par Vladimir Sebansky

# ZIK

**C'est calme en ce moment, ça hiberne encore un peu, le soleil ne tape pas assez fort. Malgré tout, voilà une petite sélection de 6 disques qui enchanteront nos platines.**

## QUE DU BOF BOF !!!

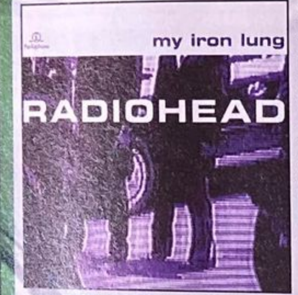
### Underworld

Beaucoup Fish [JBO/V2]



L'apparente simplicité du concept en a tenté plus d'un : allier l'énergie du rock aux transes de la techno, mélanger paroles pour la tête et musiques vouées à la danse. On ne compte plus les nez qui s'y sont cassés, les corps couverts de ridicule ou, pire, d'indifférence. Underworld est l'un des rares groupes à avoir réussi cette alchimie, leur hymne planétaire, Born Slippy, nous l'avait bel et bien prouvé. Arrive donc le troisième album du trio british. La formule est la même, pas de changements majeurs d'ingrédients, on retrouve les rythmiques qui cavalent, hypnotiques, le flot de paroles et de mots et le gros son qui pointe le bout de son nez dès qu'il peut. On retrouvera aussi la marque de fabrique Underworld, les nappes de synthés à la frontière du ringard, curieusement hors du temps. On notera tout particulièrement Push Upstairs, qui tourne déjà sur les radios et les chaînes clipeuses, et Moaner, qui clôt l'album.

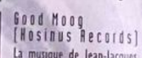
### Radiohead




My Iron Lung [Parlophone]

Tout le bien que nous pensons de Radiohead a déjà été évoqué, plus d'une fois dans cette page. Pas de nouvel album à se mettre sous la dent, patience. Mais, pour les fans, ce My Iron Lung qui pourrait joliment compléter les collections. Une compilation, en fait, de face B, de petites raretés venues de droite et gauche, hors albums, ainsi qu'une version acoustique de Creep, la chanson qui a tout fait péter pour Radiohead. Un bon moyen de se replonger dans l'univers étrange d'un des meilleurs groupes de pop anglaise de la décennie. C'est beau, c'est grand, et tout de même très mélancolique.

### Jean-Jacques Perrey




Good Moog [Mosinus Records]

La musique de Jean-Jacques Perrey a bien souvent eu des allures de recherches scientifiques. Mais en version professeur fou ébouriffé, rigolard et un peu barjo. Défricheur de sons, dans les années 60, Perrey s'amusait avec boucles et synthés, bien avant que les sampleurs n'existent, roi de la technologie alors qu'on la croyait souvent sans apport pour la musique. Ses morceaux délirants parsèmeront d'innombrables publicités et génériques télé, ici et aux States où il s'est réfugié un temps. Cette compilation de 40 titres - Perrey aimait faire court - rend donc hommage au travail avant-gardiste de Perrey qui a influencé tant d'artistes, dans le monde entier, depuis plus de 30 ans. Joyeux, sautillant tendance débile, obligatoire.

### Da Damn Phreak Noize Phunk

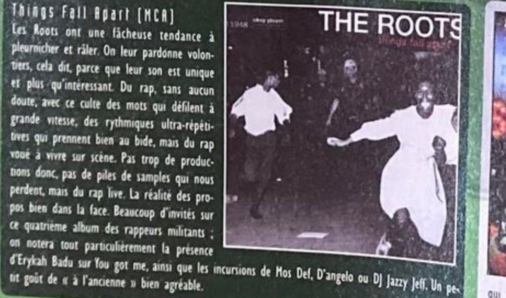
Electric Crate Digger [Studio !K7]




Si les précédentes expériences de ce duo allemand (sous le nom de Hardfloor) étaient résolument technos, leur nouveau visage les tourne joyeusement vers des ambiances plus funk, soul, bondissantes, grosse basse en avant. Voué au dieu groove, aux divinités du dancefloor, cet album de 9 titres est plus qu'efficace : bien dans son époque, il est pourtant orienté vers le passé, sans prétentions, mais aussi sans trop de peur ni de déférence.

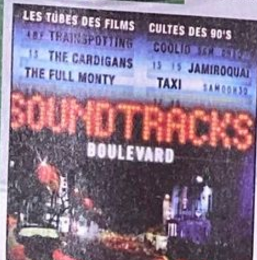
### The Roots

Things Fall Apart [MCA]




Les Roots ont une fâcheuse tendance à pleurnicher et râler. On leur pardonne volontiers, cela dit, parce que leur son est unique et plus qu'intéressant. Du rap, sans aucun doute, avec ce culte des mots qui défilent à grande vitesse, des rythmiques ultra-répétitives qui prennent bien au bide, mais du rap voué à vivre sur scène. Pas trop de productions donc, pas de piles de samples qui nous perdent, mais du rap live. La réalité des propos bien dans la face. Beaucoup d'invités sur ce quatrième album des rappeurs militants ; on notera tout particulièrement la présence d'Erykah Badu sur You got me, ainsi que les incursions de Mos Def, D'angelo ou DJ Jazzy Jeff. Un petit goût de « à l'ancienne » bien agréable.

### Soundtracks Boulevard




[EMI]

Ça compile par ici, ça compile à tout va. C'est le cinéma qui joue le jeu cette fois-ci. Mais attention, pas le cinéma classique aux B.O. incontournables, grandioses, orchestrées, dirigées, marquantes, non, des extraits de B.O. de nos années à nous, les années 90. Pas le choix, faut vivre avec son temps, de temps en temps. On trouvera donc des tubes, parfois avec plaisir rien que de la chanson, et, c'est heureux, un peu de tout : I will survive repris par Cake, le 3ème Œil qui se démène pour le très surestimé Taxi, Coolio qui joue les pompeurs pour Dangerous Minds, Jamiroquai qui danse pour Godzilla, PF Project qui choisit la vie de Trainspotting... 18 extraits de tout un tas de films. Ça compile, pas de doute.

Par Jean Santoni

# Tom Cruise à l'assault de la PlayStation

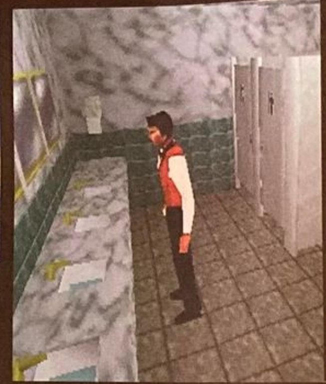
SORTI IL Y A ENVIRON SIX MOIS, SUR UNE MACHINE CONCURRENTE, MISSION : IMPOSSIBLE N'AVAIT PAS FRANCHEMENT CONVAINCU LA CRITIQUE. PROFITANT DE LA BRECHE OUVERTE PAR METAL GEAR SOLID, INFOGRAMES SE RISQUE MALGRÉ TOUT À UNE ADAPTATION SUR PLAYSTATION. OSONS !



# Mission impossible

EDITEUR : INFOGRAMES - DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 99

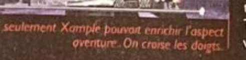






Le « Face Maker » : un grand classique de la série.





Ah, si seulement Xample pouvait enrichir l'aspect aventure. On croise les doigts.

Pour infiltrer une ambassade, rien de tel qu'un bon petit déguisement.

Difficile de disserter sur Mission : Impossible sans évoquer au préalable le background tumultueux de la version Nintendo 64 dont le lancement remonte maintenant au mois d'octobre dernier. C'est vrai, nous n'avons pas l'habitude de parler de la concurrence dans nos colonnes, mais dans ce cas précis, ça va vous permettre de cerner un petit peu mieux le produit et le challenge auquel doit faire face l'éditeur. A l'instar du film de Brian De Palma, ce jeu avait, lors de sa sortie, laissé dubitative une bonne partie de la presse spécialisée. Pourtant, lorsqu'il n'en était encore qu'aux balbutiements de son développement, Mission : Impossible faisait partie des projets les plus ambitieux de ces deux dernières années.

## Un joueur averti en vaut deux

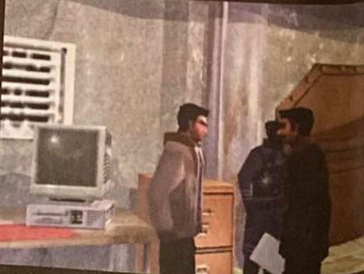
Premiers communiqués de presse, premières photos, et déjà tout le monde prévoyait une révolution vidéo-ludique. En effet, au-delà de la licence juteuse de la Paramount et de l'image de bellâtre de Tom Cruise, il y avait un concept véritablement novateur qui n'était pas sans rappeler, d'ailleurs, celui de Metal Gear Solid. Mission : Impossible se définissait comme un mix d'espionnage, d'infiltration commando. Au menu : tactique, ruse, discrétion, gadgets en tout genre, non violence et surtout une Intelligence Artificielle poussée à l'extrême pour tous les protagonistes du jeu. Trop ambitieux, trop coûteux après plusieurs mois de travail, voire de piétinement, un changement d'équipe intervient. Il faut à tout prix respecter les impératifs commerciaux. Le développement est rapatrié dans la précipitation la plus totale des Etats-Unis vers la France. Au final, Mission : Impossible n'a plus rien de commun avec le projet initial. La deuxième équipe avorte d'un jeu d'aventure à la troisième personne basique, dirigiste, sans finesse et, qui plus est, servi par une jouabilité défaillante. Evidemment, le public se laissera duper par la licence : 1,5 million d'unités écoulés dans le monde. Preuve est faite que la qualité des produits ne conditionne pas leur réussite commerciale.

## Traitement de fond ou traitement de forme ?

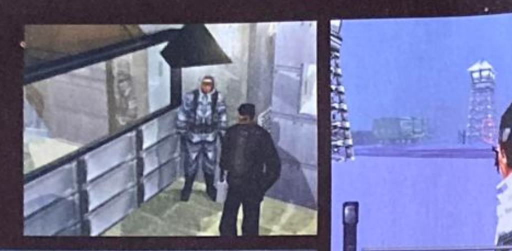
Alors, à quoi devons-nous nous attendre ? A un simple transcodage de la version Nintendo 64 ? A une adaptation opportuniste dont l'unique but est de générer un maximum de blé, en surfant sur la vague Metal Gear Solid et en profitant de la notoriété de la série ? Guillaume Rosier (chef de produit

## INCONNU AU BATAILLON

Xample, personne n'en a jamais entendu parlé, même Infogrames ! On sait juste que le studio est d'origine teutonne, que sa date de création remonte à fin 97, que son fondateur se nomme Michael Büttner et que l'équipe de base se compose de 6 gais lurons (des collaborateurs extérieurs participent aussi à la création/adaptation du jeu). Basta. Pour ce qui est de leur passé vidéo-ludique, rien, que dalle, que pouic, nada. Un peu frustrant tout ça. Si l'on tente d'en savoir plus, en surfant sur Internet et en tapant www.Xample.com, le résultat est... comment dire... hum... plutôt exotique







*Le contrôle d'Ehan a été amélioré. Normalement, il devrait pouvoir se déplacer latéralement, tourner autour de l'adversaire en tirant, faire demi-tour d'un coup et (par pitié, pensez-y) tirer vers le haut ou vers le bas. Dans le cas contraire...*

Infogrames Motion sur Mission : Impossible) nous a confié que cette version PlayStation serait un portage du jeu Nintendo 64. Je ne sais pas pour vous mais, personnellement, le mot « portage » m'inquiète un peu quant à la suite des événements. Cela signifie qu'on devrait logiquement retrouver les mêmes niveaux (l'architecture de ces derniers était loin d'être complexe) et une approche de l'aventure identique qui, précisons-le, se limitait à la simple localisation d'objets ou de contacts sur un scanner. Gloups ! Néanmoins, une petite lueur d'espoir pointe à l'horizon. Tout d'abord, cette version fait appel à de nouveaux talents. Le développement a été confié à une équipe allemande composée de 10 personnes : Xample. L'équipe française, qui a réalisé la version Nintendo 64, est également en contact permanent avec le jeune studio. D'autre part, Infogrames a eu un important retour d'informations de la part des joueurs Nintendo 64, ce qui a permis aux développeurs de mettre en lumière les principales faiblesses du jeu et de les corriger. On veut bien y croire.

## Wait & see...

Au chapitre des améliorations donc, on nous promet, entre autres, des dialogues parlés (attention au doublage !), des cinématiques en 3D temps réel pour une mise en scène plus dynamique, une meilleure qualité graphique avec des décors beaucoup plus fouillés et des commandes optimisées pour le contrôle d'Ethan alias Tom Cruise. La trame scénaristique, quant à elle, est restée la même. Vous tenez le rôle d'Ethan, un agent de l'IMF impliqué dans le meurtre de plusieurs agents alliés. Afin de prouver votre innocence, vous allez devoir accomplir une vingtaine de missions à haut risque : infiltration, sabotage, vol de dossiers top-secrets, évasion, etc. Pour arriver à ses fins, le joueur pourra compter sur le soutien des autres membres de l'IMF et bien sûr utiliser de nombreux gadgets, comme le fameux chewing-gum explosif, ou encore le « face-maker » qui permet d'usurper l'identité d'une personne. Sinon, Mission : Impossible proposera 3 modes de jeu différents : de l'action, de l'arcade et de l'aventure. Pour le moment, comme aucune version jouable ne nous a été envoyée, on préfère rester sur nos gardes. Ah, au fait, cette page va s'auto-détruire dans cinq secondes. Vite ! Jetez le magazine !

## PETIT HISTORIQUE

*Baptisé, à l'origine, Briggs' Squad, Mission : Impossible fut proposé aux studios Desilu (Star Trek et I Love Lucy), avec deux autres projets de Bruce Geller en vue d'une coproduction avec CBS. Au départ, le script était prévu pour une émission de 30 minutes, mais CBS mise plutôt sur une dramatique d'une heure, sans trop y croire, et demande à ce que le script soit retravaillé. La production commence et, le 17 septembre 1966, le pilote est diffusé sur CBS. La série comportera 7 saisons. A la fin de la troisième saison, les acteurs Martin Landau et Barbara Bain décident de raccrocher. Leonard « Spock » Nimoy, qui sort du tournage de Star Trek, est alors engagé pour remplacer Landau. Mais, progressivement, le succès de la série s'effrite. Le 23 février 1973, les agents de l'IMF mènent leur dernière mission. Mission Impossible s'achève après 168 épisodes (dont certains sont des perles de propagande anti-communiste) ! En 1988, Mission Impossible : 20 Ans après tente de reprendre le flambeau. Cette nouvelle série ne durera que 2 petites saisons, faute d'audience et de scénarios de qualité. En 1996, Brian De Palma réalise le long métrage Mission : Impossible. Le film séduit le public mais ne convainc ni la critique ni les fans de la première heure. Quant à la suite de Mission : Impossible, le tournage devrait débuter en avril prochain, sous la direction de John Woo (The Killer, Volte/Face) ! Pour le moment, la Paramount entretient le suspens et ne lâche que des bribes d'informations. On sait juste que Tom Cruise reprendra le rôle d'Ethan et que le budget devrait se situer aux alentours de 120 millions de dollars ! Bien évidemment, l'intrigue est encore tenue secrète.*



D.R.

# ENTRETIEN AVEC GUILLAUME ROSIER CHEF DE PRODUIT SUR M.I.



**PlayStation Magazine : Comment situez-vous Mission : Impossible par rapport à Metal Gear Solid ?**

Guillaume Rosier : Ces deux jeux sont proches par leur genre : action, aventure, simulation d'espionnage... on retrouve les mêmes ingrédients. Mais Mission : Impossible respecte l'esprit d'une série et d'un film. Les morts violentes sont rares et nous avons une interaction avec les membres de l'IMF qui vont vous aider, en vous protégeant ou en repérant les lieux d'une mission. Notre titre est plus orienté aventure, il faut dialoguer, réfléchir, avant de tirer.

**Y a-t-il plus de références à la série qu'au film ?**

En développant le jeu, nous avons souhaité qu'il reste avant tout fidèle à l'esprit Mission Impossible, c'est-à-dire à l'esprit d'équipe, à l'utilisation de nombreux gadgets et à la réflexion dans chaque situation. Ceci est la première référence à la série. Mais notre titre emprunte également au film de Brian De Palma. Certaines missions reprennent des scènes fortes, comme celle où Ethan se retrouve sur le toit du TGV ou lorsqu'il infiltre la C.I.A. suspendu à un câble.

**Actuellement, les jeux sont de plus en plus courts, à combien estimez-vous le temps effectif de jeu pour finir Mission : Impossible ?**

Un joueur moyen devrait venir à bout des 20 missions entre 35 et 40 heures de jeu.

**Comme Metal Gear Solid, Mission : Impossible sera intégralement en français ?**

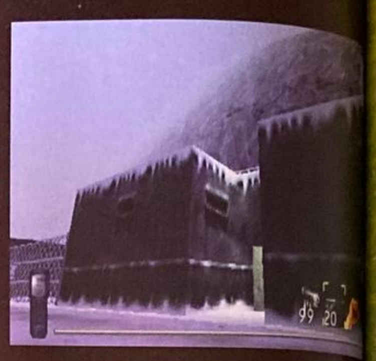
Bien évidemment, le jeu sera entièrement traduit.Ça fait partie des points qui garantissent la qualité d'un jeu et, si nous voulons atteindre l'objectifs des 1.5 million d'unités, il faut respecter les attentes des joueurs.

**Un mode multi-joueurs pour cette version PlayStation ?**

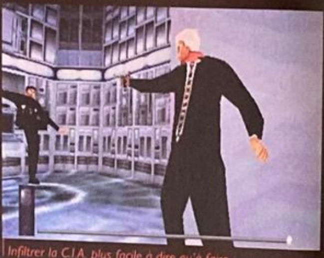
Nous n'avons pas souhaité réaliser une phase multi-joueurs où le seul objectif était de tirer. Pour vraiment coller à l'esprit Mission Impossible, il aurait fallu mettre au point un mode multi-joueurs en collaboration. Probablement pour la suite...

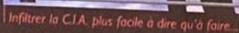
**Ça signifie qu'une version PlayStation 2 est en cours de développement ?**

Nous travaillons sur une suite, mais je ne peux vous en dire plus pour le moment.

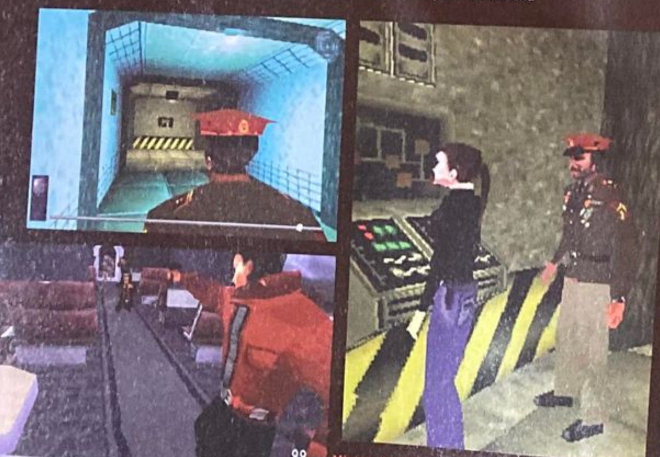


> « Certaines missions reprennent des scènes fortes du films. »





*Infiltrer la C.I.A. plus facile à dire qu'à faire...*





*Mission : Impossible emprunte à la fois à la série et au film. La scène du TGV a été romancée à la sauce « j'tire dans le tas ».*




Par Dave Martinyuk

# Tombés au champ d'honneur

« Tombés au champ d'honneur »... En serions-nous venus, à court d'idées, à dévier sur des sujets de société qui n'ont rien à voir avec le jeu vidéo ? Que nenni. Si ce titre évoque la guerre et la mort, c'est ici un raccourci, une image, pour évoquer les conflits et les échecs qui explosent dans le milieu du jeu vidéo, cet univers ludique que nous connaissons bien. Car s'il est vrai que tout nous paraît idyllique, à nous autres joueurs, la réalité frappe parfois durement les acteurs du monde vidéo-ludique. Dans le monde du « business is business », la loi du plus fort est souvent la meilleure...

## Le jeu vidéo représente une industrie à part entière où l'argent joue un rôle primordial

Nous autres joueurs avons de la chance. Derniers maillons de la chaîne, nous profitons de la guerre acharnée que se livrent éditeurs et développeurs et n'avons plus qu'à balader nos petits doigts hésitants sur les boîtes de jeux qui se trouvent dans les rayons des magasins, choisissant finalement ce que bon nous semble. Pourtant, derrière chaque jeu disponible en boutique, il y a une histoire. Le monde ludique nous étonne tous les jours. Des boîtes qui sortent des produits médiocres possèdent une santé financière florissante, d'autres, qui développent de bons produits, ne s'en sortent pas. Les grosses entreprises rachètent les petites, l'indépendance se perd, la technologie évolue, les décisions « politiques » prennent de plus en plus d'importance... C'est à un grand maelström de destins croisés que nous avons affaire. Essayons d'y voir plus clair avec quelques exemples précis.

### LA CAPACITÉ D'« ABSORPTION »

Avez-vous remarqué comme, depuis quelques temps, les rachats et associations se font plus nombreux ? Ceci est vrai pour l'industrie du jeu – nous allons le voir tout de suite – mais également pour d'autres secteurs : banques, industries pharmaceutiques ou aéronautiques, compagnies d'assurances... Il suffit de regarder les infos de temps en temps ou de lire les journaux, pour se rendre compte que la place réservée aux « petits » est de moins en moins importante. Il leur faut être très ingénieux et créatifs pour ne pas se retrouver écrasés par l'ombre des plus grands.

En qui concerne le milieu vidéo-ludique, cet état de fait est particulièrement vrai. Sony a racheté Psygnosis nous y reviendrons, Reflections fait désormais partie de GT Interactive, Crystal Dynamics est dans le giron de Eidos, Westwood se retrouve chez Electronic Arts, Virgin Interactive a été racheté par Interplay, qui lui-même s'associe à Titus... Nous vous épargnons la liste complète. Sachez simplement qu'elle est impressionnante. Les grosses boîtes deviennent de plus en plus puissantes, et il n'y a guère que les structures « petites mais costauds », comme Codemasters (qui propose d'excellents produits adaptés au marché) qui peuvent s'en sortir la tête haute. Pour les autres, c'est l'intégration, la coalition... ou la mort.




*Le site d'Acclaim, aux Etats-Unis, est à l'image des productions qu'il propose : fouillis. Le catalogue proposé est riche et s'appuie sur des licences (pour les simulations de sports notamment) ou sur la distribution de jeux qu'on doit à des développeurs extérieurs (Mr Domino, Bust a Move). Une politique qui fonctionne bien, puisque l'éditeur fait preuve d'une belle santé financière.*




*WWF Attitude (Acclaim). Nos amis ricains plébiscitent les productions de ce genre. Pour changer, on pourra ici se battre avec des femmes. Charmant.*






© Moulinsart

*L'utilisation de licences de personnages de B.D. connus a été un atout de taille pour Infogrames, qui l'a bien compris avec, par exemple, Tintin et Asterix.*

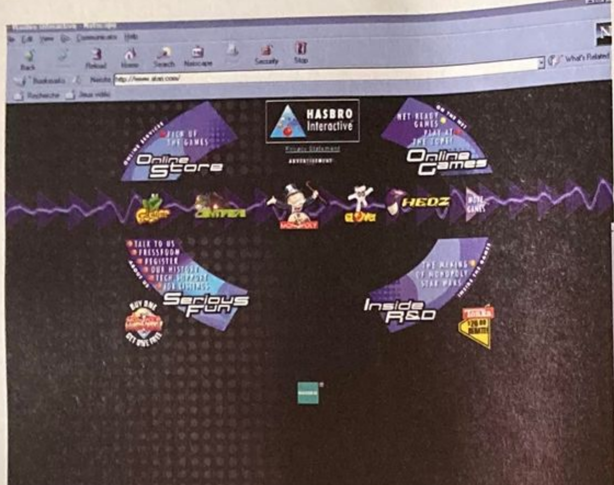
### PORTÉS DISPARUS

Les historiens du milieu vidéo-ludique - qui, contrairement à la plupart des autres, peuvent se permettre d'être encore jeunes - se souviennent avec émoi de nombreuses boîtes de développement aujourd'hui disparues : Domark (structure rachetée par Eidos, mais marque aujourd'hui disparue), Tengen, Lankhor, Loriciel... Tous ceux qui ont découvert les jeux vidéo avant l'arrivée de la PlayStation se souviennent sûrement de ces noms et de quelques-uns des titres qu'ils ont édités : Hard Drivin, le Manoir de Morteville... Je me souviens avoir personnellement joué aux deux et j'en garde un souvenir ému.

En ce qui concerne Atari, l'histoire a été cruelle, puisque de sa toute puissance des années 80, il ne reste plus rien. Il faut savoir que la société était divisée en deux groupes : Atari Games (qui produisait les jeux d'arcade) et Atari Corp. (qui s'occupait des jeux sur Atari 2600,




*Voici l'évolution du chiffre d'affaire d'Infogrames, sur ces dernières années. La politique de licences de l'éditeur (Lucky Luke, Asterix, Ronaldo Soccer...) couplée au profit que rapporte un titre comme V-Rally confirment la place d'Infogrames en tant que n° 1 européen.*




Si vous essayez de trouver le site officiel d'Atari sur le Net, vous risquez d'être surpris. En effet, le www.atari.com vous permet d'accéder à la page Hasbro. Normal, cette société a racheté Atari l'année dernière. Comme quoi les valeurs sûres - Frogger, Monopoly - ne sont pas forcément obsolètes. Continuant sur sa politique de « oldies but goodies », Hasbro reprend d'ailleurs le Centipede d'Atari, pour en proposer une nouvelle version sur PC et PlayStation.




Atari appartient aujourd'hui à Hasbro alias monsieur Monopoly !




La console 64 bits censée révolutionner le monde du jeu vidéo est venue rejoindre le cimetière des machines mort-nées. Un coup dur pour Atari qui, pour cette raison et d'autres encore, ne s'en remettra pas.

7800, Jaguar, etc.). Tengen faisait partie d'Atari Games. L'encart sur l'histoire de Tetris montre qu'il n'y a pas eu que des bons moments. Racheté par Warner en 77, Atari se développe et sort différents modèles de consoles et micro-ordinateurs, dont certains restent légendaires (Atari ST, Falcon…). En 94, sort la Jaguar. C'est un échec. En 96, Atari s'associe au fabricant américain de disques durs JTS (inconnu), puis est racheté par Hasbro en 98. Dans les faits, l'entité Atari n'est plus. Le nom reste un souvenir dont ses propriétaires se servent de la façon qui leur convient.




## LE CAS PSYGNOSIS

Le sujet de ce mois colle à l'actualité, avec Psygnosis. Le développeur anglais est, en effet, dans une mauvaise passe. Racheté par Sony, Psygnosis a d'abord été un faire-valoir de la marque. Tout a démarré en trombe en 95, lorsque sont sortis Destruction Derby et WipEout, qui ont connu un succès énorme. En 96, même chose. Formula 1 sort, et les deux jeux précédemment cités connaissent une suite. La course étant un genre très apprécié, tous ces titres se vendent à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires. Pour Psygnosis, tout est idyllique. En 97, les choses se corsent. F1' 97

Assez paradoxalement, Psygnosis a souffert de la trop grande liberté qui lui était offerte









WipEout 64 est un excellent soft. Psygnosis risque cependant de ne pas avoir beaucoup de liberté pour réaliser d'autres produits Nintendo 64.

connaît des problèmes avec la FIA, qui se plaint de l'utilisation de son logo sur les boîtes. Le jeu sera retiré des rayons partout en Europe – sauf en France – et le premier mois d'exploitation (le plus important) sera perdu. A côté de ça, Colony Wars et G-Police sortent. Ce sont tous deux d'excellents jeux, mais le genre qu'ils exploitent – le shoot them up – n'est pas porteur. Ces deux titres se vendent donc mal. En 98, on enfonce encore le clou. Colony Wars et G-Police bénéficient de suites : elles sont de qualité, mais ne se vendent pas davantage. Il n'y a pas un assez large public derrière. La sortie de Blast Radius n'arrange rien, tandis que F1' 98 est sacré moins bon épisode de la série. Pour couronner le tout, les productions annexes, comme Shadow Master ou Psybadek, sont plutôt mauvaises. C'est la descente aux enfers pour Psygnosis, qui licencie alors à tour de bras.

Les raisons de cet échec sont connues. D'abord, après avoir été racheté par Sony, Psygnosis a essayé à tout prix de conserver son indépendance, afin de développer des jeux sur d'autres plates-formes que la PlayStation. Cela a été accepté sans mal, tant qu'il s'agissait de PC, mais a été beaucoup moins apprécié dès qu'il était question de N64 (WipEout 64 a d'ailleurs été édité par Midway). Psygnosis a souffert d'un manque flagrant de réalisme, en se refermant sur le seul marché britannique et en ne s'adaptant pas aux besoins des marchés internationaux, et notamment du marché américain, évidemment très porteur. Aucune stratégie marketing valable n'a vu le jour et la gestion des territoires n'a pas été une priorité. C'était une grave erreur. En 98, Psygnosis tente de rattraper le coup, en créant un studio de développement aux Etats-Unis, mais il sera rapidement démantelé face aux mauvais résultats d'ensemble de la société. C'est alors que Sony décide de prendre les choses en main. En un temps record, les équipes grossissent et les moyens sont multipliés. La réorganisation est en marche, mais l'évolution se fait trop rapidement et il règne une ambiance fébrile au sein de Psygnosis. Toutes les équipes de développement passent dans le giron de Sony et chacun doit s'adapter sans savoir ce qui l'attend.

# L'HISTOIRE (MOUVEMENTÉE) DE TETRIS

*Elle est assez compliquée. Et surtout très longue. En voici un résumé qui vous en donne les grandes lignes et vous aide à comprendre comment une société d'édition de jeux peut connaître la gloire ou bien s'enfoncer dans les abîmes de l'oubli. Il n'y a pas qu'à Dallas que l'univers est impitoyable…*

1985 *Alexey Pajitnov invente Tetris.*

JUILLET 86 *Tetris arrive jusqu'à Budapest, en Hongrie. Le jeu est remarqué par Robert Stein, président d'une société anglaise : Andromeda. Il décide de récupérer les droits de la version PC auprès de Pajitnov. Cependant, avant même de les acquérir, il revend les droits de Tetris (versions arcade et portables exceptées) à Mirrorsoft (Royaume-Uni) et à sa filiale américaine, Spectrum Holobyte.*

NOVEMBRE 86 *Mirrorsoft et Spectrum Holobyte sortent leur Tetris sur PC.*

MAI 88 *Stein signe enfin un contrat avec une nouvelle société russe : ELORG. Son directeur, Alexander Alexinko, autorise les versions sur micro-ordinateurs, mais pas sur arcade, consoles portables ou tout autre support « qu'on n'imagine pas encore ». Dans le même temps, Tetris devient un hit en Angleterre et aux Etats-Unis.*

JUILLET 88 *Spectrum et Mirrorsoft accordent leurs licences à d'autres sociétés, pour qu'elles produisent leurs propres Tetris micro et consoles : Spectrum à Bullet-Proof Software (pour le Japon) et Mirrosoft à Atari Games (pour le Japon et les Etats-Unis ; ils sortiront le jeu sur Famicom (Nintendo 8 bits) sous le label Tengen). BPS produit sa version de Tetris sur Famicom.*

NOVEMBRE 88 *La Game Boy est en développement. Minoru Arakawa, de Nintendo of America, désire que Tetris soit disponible avec la console, lors de sa sortie. Il demande à Henk Rogers, président de Bullet-Proof Software, de récupérer les droits, pour consoles portables, du jeu. Ce dernier s'envole pour Moscou.*

21 FÉVRIER 89 *Un contrat est signé entre ELORG et Nintendo : les Japonais peuvent désormais sortir une version « portable » de Tetris. Les Russes sont cependant choqués de découvrir une cartouche NES du jeu. Ils n'ont jamais accordé à Nintendo le droit de commercialiser une version console. Rogers explique qu'il a acquis les droits auprès de Tengen et accorde à ELORG des royalties. Rogers sent qu'il peut acquérir tous les droits concernant les adaptations de Tetris, mais il va lui falloir se battre contre Atari. Heureusement, Nintendo est de son côté…*

22 MARS 89 *Un contrat concernant les droits d'adaptation de Tetris sur console de salon est signé entre ELORG et Nintendo. Nintendo insiste pour que les Russes viennent aux Etats-Unis, afin de témoigner que ni Mirrorsoft, ni Tengen, ni Andromeda n'avaient le droit d'adapter le jeu sur consoles.*

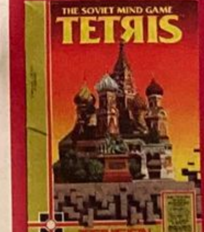
31 MARS 89 *Howard Lincoln, de Nintendo of America, enjoint Atari de stopper sa production de cartouches NES de Tetris. Atari et Robert Maxwell (qui possède Spectrum Holobyte et Mirrorsoft) sont furieux.*

13 AVRIL 89 *Robert Maxwell tente de se réapproprier Tetris. Utilisant l'influence de ses médias, il va jusqu'à contacter les gouvernements russes et anglais et s'entend dire de la bouche de Mikhail Gorbatchev lui-même qu' « il ne faut plus s'en faire à propos de la compagnie japonaise ». De son côté, Nintendo réunit les preuves de son bon droit et prépare sa contre-attaque.*

17 MAI 89 *Tengen sort sa version de Tetris sur Famicom, malgré le procès certain à venir.*

JUIN 89 *Le procès entre Tengen et Nintendo commence. Stein avait les droits d'adaptation de Tetris sur micro-ordinateur. La question est donc de savoir si la Famicom est un micro-ordinateur ou pas. Le juge tranchera en faveur de Nintendo, décidant que ni Mirrorsoft ni Spectrum Holobyte n'avaient le droit de céder des licences qu'ils ne possédaient pas. Tengen doit retirer son Tetris de la vente.*

JUILLET 89 *Nintendo sort Tetris sur Famicom (c'est le troisième à voir le jour). Environ trois millions de cartouches sont écoulées, rien qu'aux Etats-Unis. Dans le même temps, la Game Boy sort sa version de Tetris incluse dans le packaging. Et connaît le succès qu'on sait.*




*Le procès entre Nintendo et Atari durera plusieurs années, jusqu'en 93. Atari en sortira définitivement perdant et Mirrorsoft disparaîtra de la scène. Pour la petite histoire, sachez qu'Alexey Pajitnov n'a presque rien gagné pour avoir inventé Tetris… jusqu'en 1996, où il touchera enfin des royalties, grâce à Henk Rogers, qui crée « The Tetris Company ».*




Lorsqu'on consulte la page des offres d'emplois de Psygnosis, on tombe sur un écran désespérément vide. Ça n'est pas vraiment un bon signe.



A l'image de cette photo de Colony Wars, le développement de shoot them up a été fatal à Psygnosis. La qualité ne paie pas toujours…






En plus des éditeurs qui connaissent une santé florissante ou bien meurent, il y a aussi les jeux annoncés qui ne voient finalement jamais le jour. Ici, trois titres Tengen, prévus pour la Nec PC Engine dont il n'existe que des photos…

## T.H.Q. : MAUVAIS GÉNIE ?




*Dans le monde du jeu vidéo, l'exemple de T.H.Q. est assez caractéristique du succès que peut rencontrer une boîte même si, dans le fond, on ne peut pas dire qu'elle produise beaucoup de titres de qualité. La politique de T.H.Q. est fondée sur une approche marketing intelligente : la bonne gestion des attentes du public. Le dernier gros titre de T.H.Q. sur PlayStation est WCW/nWO Thunder, un jeu de catch. Jugé sans véritable importance chez nous, il connaît un franc succès aux Etats-Unis où ce « sport » est populaire. T.H.Q. a su s'associer à la fédération de catch américaine et s'appuie sur une campagne marketing de grande ampleur pour vendre son produit. Et ça marche ! A côté de ça, ses développements sur Game Boy sont peu risqués puisque la base installée de consoles est énorme et que les coûts de développement d'un jeu, sur cette plate-forme, sont limités. Hors des Etats-Unis, T.H.Q. est distribué par d'autres sociétés (Infogrames en France, Funsoft au Danemark, GT en Australie…) et limite ses coûts, tout en essayant de s'implanter un peu partout. T.H.Q. joue gagnant sur tous les tableaux et c'est de cette façon qu'il peut se réjouir d'annoncer un chiffre d'affaires total de plus de 215 millions de dollars au 31 décembre 98 (1 milliard 290 millions de francs ; l'équivalent de 25 800 voitures de classe moyenne à 50 000 francs). A défaut d'avoir des équipes de développement de qualité, T.H.Q. possède une section marketing en béton armé. Et c'est peut-être, malheureusement, ce qui est devenu le plus important.*

Ce ne sont pas les meilleures conditions de travail qui soient, et, à l'heure où nous écrivons ces lignes, l'incertitude est toujours de mise.

### LES CLÉS DE LA RÉUSSITE

Le monde du jeu vidéo n'est pas un univers où tout est rose. Loin de là. Les intérêts en jeu sont parfois énormes et il n'est pas question de faire du sentiment. Créer un titre qui marche n'est pas chose aisée. Il y a toutefois des règles de base qui se vérifient souvent. Dressons-en une liste rapide, sous la forme d'affirmations courtes développées immédiatement après. C'est une façon de rendre le tout plus accessible et digeste.

*1) Il n'y a pas de recette miracle*

Pour créer un jeu, il faut réunir des équipes de plusieurs dizaines de personnes pendant plusieurs mois – voire plusieurs années – et il faut que toutes ces individualités travaillent dans une même direction. Un travail de Titan.

*2) Il faut savoir être créatif…*

Réaliser un soft au concept original peut être très porteur. A l'avenir, les idées vont se vendre cher, et c'est là une des seules forces qui restera aux petites structures.

*3)… mais il faut aussi savoir acquérir des compétences. Et en profiter.*

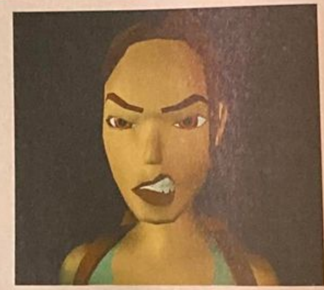
Pourquoi les suites de jeu sont-elles toujours (a priori) plus réussies que les épisodes originaux ? Parce que les développeurs peuvent se servir d'outils déjà existants et peaufiner des projets dans lesquels ils n'avaient pas encore inclus toutes leurs idées. Un premier jeu qui marche bien se doit d'avoir une suite. C'est presque une nécessité fondamentale dans un monde où il est primordial, pour vivre, de faire de l'argent.

*4) Les suites et les licences sont des sécurités*

Les suites nous venons d'en parler. Pour les licences, le constat est à peu près le même, l'approche se révélant toutefois différente. Ici, c'est un nom (un titre de film, un nom de personnage connu, etc.) qui sert à vendre un produit. Sa qualité intrinsèque passe alors au second plan.

*5) Le pouvoir du marketing devient indispensable au succès d'un jeu*

Réaliser un jeu de qualité est une chose.



*En ce qui concerne la qualité a priori supérieure des suites, l'exemple de Tomb Raider est intéressant. Le premier épisode a innové et a connu un succès inattendu, le second a superbement bien marché tout en décevant une partie du public qui le trouvait plus « bourrin ». Quant au troisième épisode, il a réellement été sujet à polémiques. Et si le succès de la jolie Mlle Croft s'effritait tout à coup, qu'adviendrait-il de Core Design ou de Eidos ? Eh, du calme Lara, je plaisantais…*

Réussir à le vendre en est une autre. C'est là que le dieu marketing intervient. Un titre qui marche bien le doit à sa notoriété. Lorsque c'est un titre connu et/ou qu'une large campagne de pub le supporte, il a toutes les chances de bien se vendre (on parle ici de grand public, pas de hardcore gamers). On en revient alors toujours au même constat : ce sont les grosses boîtes qui peuvent se permettre de telles dépenses. Et ce sont celles-là qui marchent. Les petites structures, à côté, sont absorbées ou bien périssent.

### ET L'AVENIR ?

L'avenir se présente de la façon suivante : les mastodontes d'un côté, les nains de l'autre. On se surprend à repenser à ces légendes dans lesquelles géants et hobbits se côtoient, les premiers surpassant les seconds par leur force, tandis que les êtres de petite taille s'en sortent toujours bien grâce à leurs astuces et leur intelligence. L'image n'est pas si naïve. La technologie à venir va réclamer des moyens de plus en plus importants. Les petites structures ne pourront pas supporter le coût de développements trop onéreux. Elles devront compter sur leurs idées et faire appel à des aides extérieures pour mener leurs projets à bien. En ce sens, la création d'un campus spécial, par Infogrames, destiné à attirer les jeunes développeurs et à leur fournir les outils dont ils ont besoin (studio de motion capture, studios sons, etc.) semble être une excellente initiative. Quel meilleur moyen, en effet, de s'attirer de nouveaux talents ?

La mise en œuvre de projets de grande importance va réclamer des moyens énormes. Il n'y a que les grosses entreprises qui pourront se permettre les investissements assez importants. C'est un cercle vicieux qui rend les puissants encore plus influents et affaiblit ceux qui sont déjà en position d'infériorité. L'avenir laissera-t-il la place au génie créateur, sans que les questions d'argent ne s'en mêlent ? Rien n'est moins sûr…

## LE TALENT : UNE VALEUR TOUJOURS SURE

*Le récent exemple de la réussite de sept jeunes étudiants, qui ont présenté Fire an Darkness, un jeu de stratégie temps réel, lors du dernier Independant Games Festival, est assez révélateur. Ils ont réalisé le jeu en trois ans, profitant de leur temps libre et de leurs vacances, et ce, avec un budget inexistant. Lorsqu'on leur demande comment ils se sont procurés leurs mircro-ordinateurs, ils répondent qu' « ils ont des parents ». Mélange de Myth et de Total Annihilation (deux titres majeurs sur PC), Fire and Darkness a attiré le regard de plusieurs grands développeurs qui voient là une équipe de talent qu'il serait dommage de laisser de côté. Les sept étudiants sont prêts à prendre une année sabbatique pour terminer leur jeu, si on leur en donne l'occasion. Remarqués par le système, ils pourraient bientôt en faire partie…*



Par François Tarrain

# RIDGE RACER TYPE 4

**EDITEUR : NAMCO - DISPONIBLE EN AVRIL**

**Septembre 1995, lancement de la PlayStation. Namco bluffe tout le monde en proposant son désormais mythique Ridge Racer. Avril 1999, le quatrième opus de la saga déboule sous nos latitudes, accompagné d'un relent de naphtaline. Explications...**

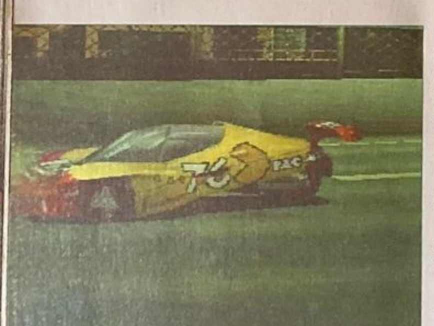


*Lorsque vous récupérez toutes les caisses du jeu, vous pouvez piloter le « Pac Man à moteur » et un autre véhicule caché.*

Contrairement aux courses, les replays proposent des modélisations de caisses très réussies.



RRT4 EST UN JEU RÉTROGRADE, À L'AMBIANCE CONTEMPORAINE, MAIS AUX CHARMES D'UN AUTRE AGE !



Les designers de Namco ont laissé libre cours à leur imagination. Résultat : le design des voitures est futuriste au possible.

## FICHE TECHNIQUE

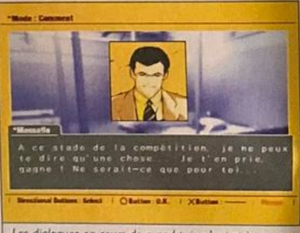
| | |
|---|---|
| GENRE | COURSE ARCADE |
| EDITEUR | NAMCO |
| DISTRIBUTEUR | SONY C.E. |
| NOMBRE DE JOUEURS | 1 OU 2 |
| NIVEAUX DE DIFFICULTÉ | 4 |
| CONTINUES | 3 |
| MEMORY CARD | OUI (1 BLOC) |
| SON EN | STÉRÉO |
| APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU | FLASHBACK... ON RETROUVE LES SENSATIONS DU PREMIER RR ! |

C'est marrant cette faculté qu'ont certains jeux à vous propulser dans le passé en quelques secondes. Tenez, prenons - au hasard - l'exemple de Ridge Racer. Sorti il y a maintenant bientôt quatre ans en France, ce titre marqua, en son temps, l'esprit de tous les possesseurs de PlayStation. Il offrait des sensations extrêmes, avec son pilotage arcade si nerveux et son design terriblement « tendance ». L'adrénaline coulait à flots dans les veines de tous les joueurs. Et même la présence d'un seul circuit, décliné en plusieurs variantes, ne ternit pas son aura de grand jeu. Par la suite, Namco renouvela l'expérience, avec le mal nommé Ridge Racer Revolution. Mais cette suite ne fit pas date et resta, dans l'histoire de la PlayStation, comme un simple « coup commercial ». Puis vint Rage Racer, qui apportait - ô miracle ! - un certain nombre d'innovations. Moteur 3D performant, graphismes riches et foisonnants, (un peu) plus de circuits, quelques options inédites... Avec ce troisième volet, Ridge Racer était enfin arrivé à maturité. A l'instar du bon vin, la saga semblait se bonifier avec le temps... Nous étions donc en droit d'attendre un Ridge Racer Type 4 tout beau, tout neuf, qui corrigerait les erreurs du passé, en se mettant au goût du jour. Eh bien, nous nous fourvoyions ! RRT4 se révèle être un titre rétrograde, à l'ambiance contemporaine, mais aux charmes d'un autre âge !

### RENCONTRE DU 4E TYPE

L'appellation Type 4 sonne très bien aux oreilles. Elle confère à Ridge Racer une connotation moderne, qui siérait parfaitement à une voiture de rêve, genre Porsche Type 4 ou Mc Laren Type 4. Pas de doute, commercialement parlant, le titre est parfait : il laisse présager un jeu hi-tech, à la pointe de la modernité. Et, au premier abord, ce sentiment semble se vérifier. En effet, question design et habillage, les développeurs de Namco ont fait très fort. La séquence d'intro, pour commencer. Accompagnée par une bande son bien rythmée, elle distille des images fortes et profite d'un montage nerveux, digne d'un clip musical. D'ailleurs, on pourrait presque lui trouver un petit air de ressemblance avec celui de « Cosmic Girl », le morceau de Jamiroquai où deux Ferrari et une Lamborghini se tirent la bourre sur une route déserte de montagne ! Belle référence, non ?

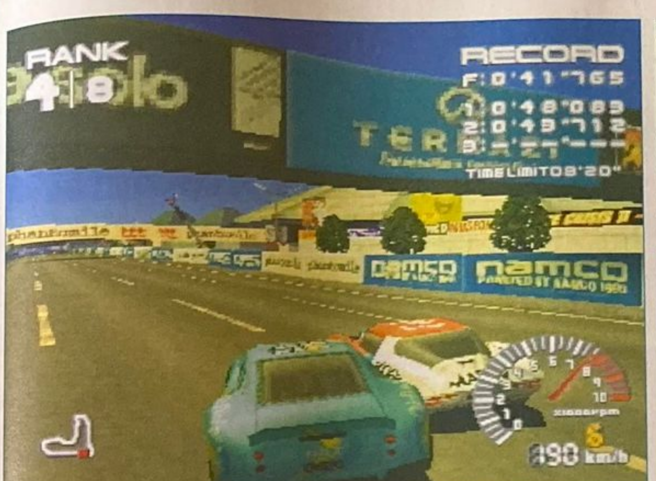
Passés ces quelques instants de pur spectacle, on accède au menu principal du jeu. A cet instant précis, on frôle la douche froide. Le choix des options est drastique : grand prix, time attack, Vs et garage. Point barre ! Mais ne nous emballons pas. Cette apparente « frugalité » des options pourrait bien cacher quelques surprises... D'emblée, l'option garage fait chaud au cœur. On songe aux mille et une possibilités initiées par Gran Turismo, qui, outre le nombre impressionnant de caisses qu'il proposait, permettait de customiser dans les moindres détails chaque bolide. Petite visite donc dans ce menu, véritable invitation aux réglages les plus fous. Aie ! En lieu et place d'une antre réservée aux mécanos en herbe, nous voilà nez à nez avec une simple « galerie » où vous pouvez admirer (et sélectionner) les voitures gagnées en grand prix. Impossible d'effectuer la moindre modification sur le moteur, le châssis ou tout autre organe vital. Et là, on fulmine. Car dans Rage Racer, cette possibilité était offerte au joueur ! Désormais, on peut tout au plus éditer les « stickers » présents sur les carrosseries, les modifier ou en créer de nouveaux. Super ! Voilà le genre d'option qui vous amuse cinq minutes, puis qui vous gave rapidement. Allez hop, on zappe ! Passons plutôt aux choses sérieuses : le grand prix !



Les dialogues en cours de grand prix n'ont strictement aucun intérêt !





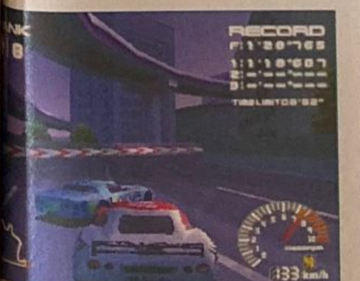


La gestion des collisions est réduite à sa plus simple expression ! Les modèles physiques sont ultra-basiques.

### DES COURSES « SCÉNARISÉES »

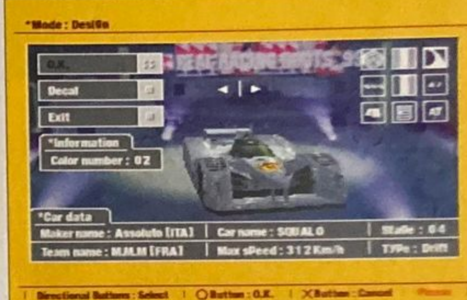
Avant de débuter le grand prix, répondant au sobriquet de « Real Racing Root's 99 », vous devez choisir l'écurie avec laquelle vous comptez disputer la saison. Au nombre de 4, elles correspondent à autant de niveaux de difficulté (easy à expert). Passé ce choix, vous faites la connaissance du patron (ou de la patronne) de l'écurie sélectionnée, qui commence à vous parler... Pour ne rien dire ! Elle vous tient la jambe pendant trois plombes, alors que la seule chose qui vous intéresse c'est de jouer. Squeezez ces incessantes phases de verbiage sans intérêt, pour accéder au choix du constructeur automobile dont vous conduirez les voitures. Là encore, il en existe 4, portant des noms fantasques ressemblant vaguement à de vraies marques (Eh oui, on n'est pas dans GT !). Rebelote, séquence de parlote... Sans façon, j'ai déjà donné ! Arrive enfin l'instant bénit où vous entrez en piste. Le grand prix est constitué de 8 circuits (Glurp !), répartis en 3 manches. Dans la première, vous devez finir dans les 3 premiers sur 2 circuits. Dans la deuxième, dans les 2 premiers sur 2 tracés, et enfin dans la troisième, premier sur les 4 derniers circuits. Capito ? Ok, let's go !

Sur la ligne de départ, vous partez systématiquement en dernière position. Devant vous, 7 adversaires (tiens, dans tous les anciens Ridge

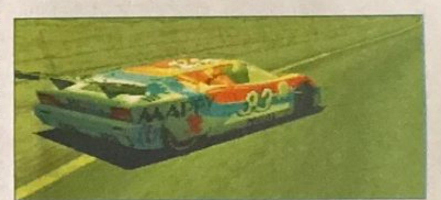


Les réactions des concurrents n'ont rien de fair play. Evitez-les !

Exemple typique d'un des nombreux passages regorgeant de dialogues nunuches.



Le garage ne vous offre que peu de possibilités : mater vos caisses, changer leur couleur et les stickers sur la carrosserie.



## LE JOGCON

■ *Pour la sortie de RRT4, Namco a développé un nouveau type de paddle, répondant au ridicule nom de JoGcon. Cette manette d'un nouveau genre est censée simuler les réactions d'un vrai volant, avec notamment un système de retour de force, tel qu'on en trouve sur de nombreux accessoires PC. L'objet se présente sous la forme d'un paddle classique, muni en son centre d'un mini-volant, dont le look rappelle un peu les molettes Jog Shuttle des magnétoscopes. De prime abord, on se dit que ce gadget doit procurer de nouvelles sensations, plus fortes et plus réalistes et qu'une fois encore (à l'instar du NeGcon, en son temps) Namco a eu une vraie bonne idée... Seulement voilà, à l'usage, le JoGcon révèle son manque d'ergonomie et d'intérêt. Car d'une part ce paddle fait mal aux pouces très vite, et d'autre part, il ne rend pas la conduite de RRT4 plus intéressante ! De plus, la gestion du retour de force n'est pas idéale et gêne le bon dosage de la direction. Bref, associé à RRT4, le JoGcon ne s'avère pas indispensable. Peut-être avec un autre jeu, qui sait... Ah oui, dernier détail : le JoGcon sera vendu uniquement en pack avec RRT4, au prix de 549 frs.* ■

Comme dans tous les Ridge, de nombreux éléments animent les décors, à l'image de cet hélico.

## LA SAGA RIDGE RACER

Ridge Racer



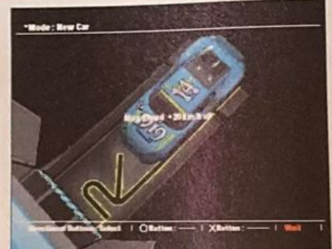
Ridge Racer Revolution



Rage Racer

L'éditeur de stickers est une option marrante cinq minutes.

# LE FOND DE COMMERCE DE RIDGE RACER : L'ARCADE POUSSÉE À L'EXTREME ET UN HABILLAGE EN BÉTON



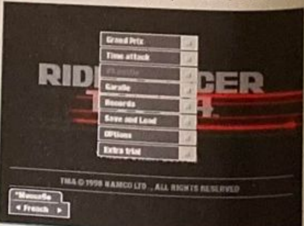
A intervalles réguliers lors des grands prix, vous gagnerez de nouvelles voitures, toujours plus puissantes.

Racer, il y avait 12 concurrents et là seulement 8…). Pour remporter la victoire, vous disposez de 2, 3, ou 6 tours. C'est peu ! Vous n'aurez donc pas le temps de traînailler en piste. Les affrontements sont courts, mais intenses… Encore que. Sur les 4 premières courses, vous disposez d'une caisse super lente, ce qui se traduit, à l'écran, par une animation non moins super lente. Questions sensations de vitesse, il faudra patienter jusqu'à la cinquième épreuve. Arrivé à ce stade de la compétition, vous héritez en effet d'une nouvelle voiture plus rapide. Dès lors, les sensations sont vraiment grisantes et les nombreux virages s'enchaînent à en perdre les pédales. Cool !

### L'ARCADE MADE IN NAMCO

Le pilotage de votre bolide au look de concept car est fidèle à la saga des Ridge Racer : basique. Certains virages se négocient à fond, les autres nécessitent de mettre en pratique le « dérapage sauce Ridge Racer » : vous entrez dans la courbe à fond, braquez, donnez un très léger coup de frein, réaccélérez immédiatement et enfin contre-braquez. Le résultat : un dérapage contrôlé, ponctué d'un crissement de pneu quelconque. C'est tout ! Eh oui, depuis le premier épisode, Ridge Racer n'a pas évolué d'un iota ! Maîtriser le comportement des voitures ne nécessite pas une connaissance aiguë du pilotage ni des règles élémentaires de la physique. Car Ridge Racer T4 n'est pas une simulation réaliste. Il s'agit d'un pur jeu d'arcade, à la personnalité unique. On aime ou on déteste, mais on ne reste pas indifférent. En connaissance de cause, à vous de juger si vous pouvez apprécier le genre. Si tel est le cas, vous prendrez votre pied… Mais vous ne serez pas pour autant transporté de joie ! Car de nombreuses petites imperfections viennent nuancer l'intérêt des courses. Primo, les concurrents ne disposent pas de comportements réalistes : ils ne partent jamais à la faute et ne se tirent jamais la bourre entre eux. En fait, vous les doublez à intervalles réguliers, en essayant d'éviter leurs étranges écarts de trajectoire. Question Intelligence Artificielle, nous sommes décidément loin des canons du genre ! Secundo, vous aurez vite fait le tour des 8 circuits et des 4 niveaux de difficulté. Chaque parcours se déroule dans 4 environnements différents : la ville, les montagnes, le périphérique et les bords de mer. Partant de cette base, les tracés varient selon le principe des sacro-saints embranchements si chers à la série des Ridge. Et, au final, seuls 3 ou 4 circuits se révèlent vraiment intéressants ! Mouais…

Après avoir remporté un grand prix, un nouveau mode de jeu fait heureusement son apparition : l'extra trial. Dans ce dernier, vous sélectionnez une caisse dans votre garage et repartez sur les 8 circuits, pour un duel contre une seule voiture… super puissante, bien évidement. Au fil des victoires, vous gagnez de nouveaux bolides, au look toujours plus space. Et si vous explosez le jeu dans tous les sens, votre collection pourra compter plus de 300 voitures… Enfin, 300 variations (comprenez couleurs) de 45 modèles réels ! Mais, pour en arriver là, vous devrez jouer des heures durant…





Au menu principal, les options ne sont pas légion. En contrepartie, l'habillage est réussi.

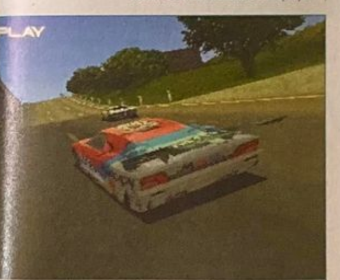
Lorsque Ridge Racer T4 n'aura plus aucun secret pour vous en solo, il vous restera le mode 2 joueurs. Eh oui, pour la première fois dans l'histoire de RR, un mode Vs en écran splitté est présent. Très fun, il offre de beaux affrontements, servis par une animation irréprochable et des graphismes à peine « allégés ». Enfin, dernière possibilité offerte, le time trial qui permettra, aux plus acharnés d'entre vous, de chasser le chrono sur tous les circuits. Y en a qui aiment ça, paraît-il…

Un effet de traînée sur les feux des voitures apporte un peu de dynamisme à l'animation.





Une option vous permet d'écouter l'intégralité de la bande son en matant des replays !

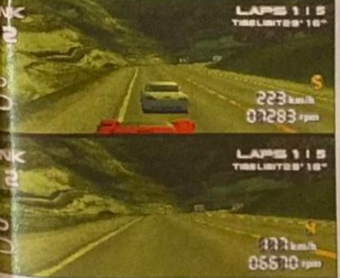




Le replay est superbe, mais malheureusement on ne peut pas le sauvegarder.

### UN CHARME NOSTALGIQUE

Au regard de cette présentation, une question doit vous trotter dans la tête. Malgré sa personnalité très typée arcade et ses nombreux défauts, Ridge Racer T4 vaut-il le coup ? En fait, tout dépend de ce que vous recherchez. Si vous aimez les jeux beaux, graphiquement riches, très simple d'accès et qu'en plus vous êtes un peu « fashion victim » sur les bords (car RRT4 est un titre très tendance), vous allez être servi. Si, comme moi, vous avez apprécié les premiers épisodes, vous retrouverez vos sensations d'antan. Vous verserez peut-être même une larme, en repensant à vos débuts en compagnie de votre PlayStation. Un peu comme lorsqu'on redécouvre un vieil épisode de Goldorak, X-Or ou Ulysse 31. Ces D.A. ont pris un sacré coup de vieux, mais on ne peut pas s'empêcher de les apprécier… et d'en redemander ! Ça fait un peu « vieux con » comme parallèle, j'en conviens. Mais on ne m'enlèvera pas la tête que, par nostalgie, on peut très bien trouver son compte dans un jeu au concept « vieillot » ! Enfin, il existe une catégorie de joueurs qui restera hermétique aux charmes rétros de Ridge Racer T4 : les fondus de simulations, qui ne jurent que par Gran Turismo et autres TOCA 2. Mais, au moins, ceux-là auront été prévenus…





En mode 2 joueurs, l'animation ne subit pas d'altération notable.

Lors de chaque ralenti, vous pouvez activer un effet « blur », autrement dit un flou artistique au rendu très sympa.





## LES ENVIRONNEMENTS





Le périphérique

■ Les 8 circuits prennent pour cadre 4 environnements richement détaillés. La ville et le périphérique se ressemblent étrangement, de part leurs longues highways et autres buildings ultramodernes. Le port et la montagne possèdent également quelques points communs, avec, dans les deux cas, de longues courbes ou des virages en épingle, qui serpentent à flanc de montagne. A l'usage, l'environnement alpin est de loin le plus agréable. Le huitième circuit quant à lui décroche la palme de l'ennui. C'est le seul à se dérouler sur 6 tours, sur un tracé quasi ovale dans un environnement de périphérique. Soporifique… ■



La montagne

La côte





La ville

**RIDGE RACER TYPE 4 - 369 F**

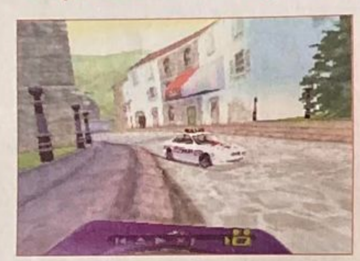
| | | |
|---|---|---|
| **DESIGN** 7 — Intro béton, circuits réussis et modélisation des caisses ringarde. | **MUSIQUE ET SON** 6 — Les musiques sont d'assez bonne qualité, contrairement aux bruitages sans saveur. | **DURÉE DE VIE** 6 — Passé le grand prix et l'extra trial, reste le multi-joueurs… Trop peu de circuits. |
| **ORIGINALITÉ** 4 — Fidèle à son principe, ce quatrième opus de Ridge Racer n'innove pas, malgré le JoGcon. | **JOUABILITÉ** 8 — Le pilotage n'a rien d'insurmontable. Accélération, freinage, braquage… Basique ! | **TECHNIQUE** 8 — Animation nickel et sans clipping. Du bon boulot même en mode deux joueurs. |

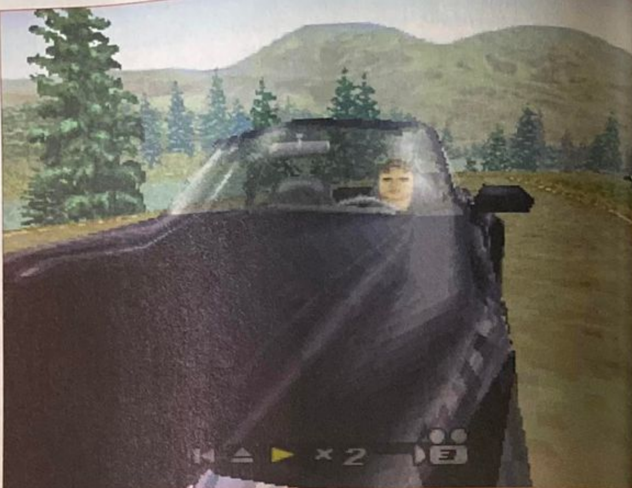
**LE COMPARATIF : DANS LA LIGNÉE DE RAGE RACER, AUX ANTIPODES DE GRAN TURISMO.**

**POUR QUEL PUBLIC ?**
Les fondus d'arcade, fans de la première heure de RR… et n'ayant pas compris l'intérêt de GT.

**NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
**6** Réutilisant la recette éprouvée de la saga Ridge Racer, cette quatrième version devrait plaire aux nostalgiques conservateurs et aux fans d'arcade. Les autres, plus exigeants, ne lui pardonneront pas son manque de circuits et son pilotage trop simpliste.

**On ne pourra pas reprocher à Electronic Arts de ne pas s'être investi dans ce quatrième volet. Malgré de nombreux modes de jeu et une touche d'originalité, le résultat final n'est pourtant pas tout à fait à la hauteur de ce que nous attendions. Explications.**







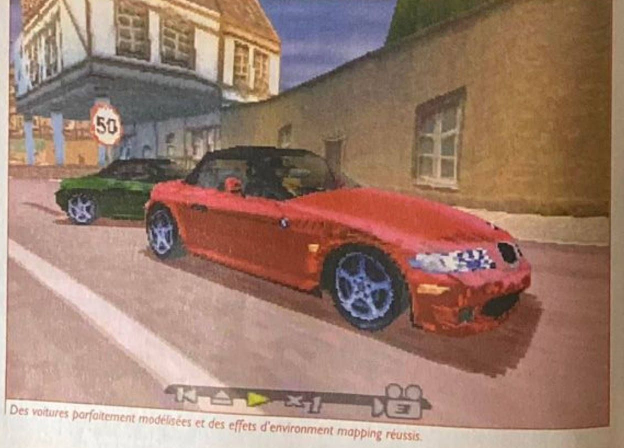
# NEED FOR SPEED

**EDITEUR : ELECTRONIC ARTS**
**DISPONIBLE EN AVRIL**

## CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ



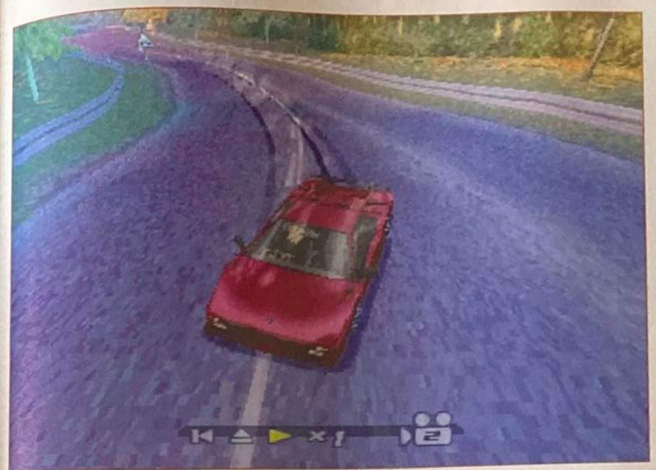
| FICHE TECHNIQUE | |
|---|---|
| GENRE | COURSE AUTOMOBILE |
| EDITEUR | ELECTRONIC ARTS |
| DISTRIBUTEUR | ELECTRONIC ARTS |
| NOMBRE DE JOUEURS | 1 OU 2 |
| NIVEAUX DE DIFFICULTÉ | 3 |
| CONTINUES | SAUVEGARDES |
| MEMORY CARD | OUI (1 BLOC) |
| SON EN | STÉRÉO |
| APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU | ON FORCE SON PREMIER BARRAGE DE POLICE ! |




*Des voitures parfaitement modélisées et des effets d'environment mapping réussis.*





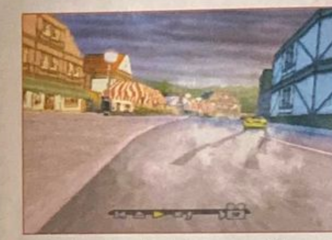


*Les modèles de conduite ne sont pas désagréables, l'inertie de la voiture est plutôt bien restituée.*

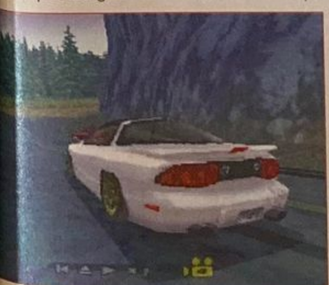
Pour éviter le chiffre 4, chez Electronic Arts, on est prêt à tout. Même à se risquer au ridicule et aux railleries. Il faut avouer que ce fameux chiffre aurait pu faire mauvaise impression sur la jaquette. Tout d'abord, ça sous-entend qu'il y en a déjà eu trois avant ! On peut alors très vite penser que l'éditeur cherche à se faire un maximum de pognon, en remettant au goût du jour un titre qui, par le passé, a connu un certain succès. Pas bon. Et puis, en termes de créativité, c'est un peu craignos. C'est vrai quoi, il n'y a pas plus banal qu'un chiffre. Les commerciaux d'EA ont donc préféré s'installer bien confortablement autour d'une table ronde, dans une salle de réunion de plusieurs centaines de mètres carrés, pour brainstormer violemment pendant toute une après-midi. Du coup, ils nous ont pondu un sobriquet pas piqué des hannetons : Need for Speed : Conduite en Etat de Liberté. Tout de suite, les grands idéaux ! Si vous traduisez le tout en français, c'est encore plus rigolo : Le Besoin de Vitesse : Conduite en Etat de Liberté. Warf ! Warf !

### UN CAS COMPLEXE

Non, ce n'est vraiment pas très cool de ma part. On s'était déjà moqué du jeu dans la rubrique Casting du mois dernier, il faut encore que



je m'acharne sur les businessmen d'Electronic Arts. Allez, j'arrête. On va se la jouer Raymond Barre, analyse économique maintenant. C'est incontestable, il est de plus en plus difficile, actuellement, pour les éditeurs (même les plus puissants) de se constituer un plan épargne retraite, en misant sur le marché de la course automobile. Gran Turismo, Colin McRae Rally, TOCA, on ne vous le répétera jamais assez, ont imposé, chacun à leur manière, des standards que le public souhaitent retrouver dans toutes les autres productions du genre. On imagine assez aisément le stress d'Electronic Arts. Need for Speed a toujours été une série un peu bancale (un premier volet de qualité, un second volet détestable, un troisième plutôt réjouissant), très controversé (le mix arcade/simulation ne plaît pas à tout le monde) mais aussi, et ça peut paraître paradoxal, très attendue. Pour ce quatrième volet, l'éditeur s'est quand même donné les moyens d'éviter le piège grossier de la simple réactualisation.



*Une petite Pontiac customisée. Admirez-moi ces pots d'échappement et ces jantes !*

### DES MODES DE JEU CAPITALISTES !

Le premier gros changement se situe au niveau des modes de jeu. En comparaison de ce qu'offre Ridge Racer Type 4, il y a ici largement de quoi s'amuser et pendant un bon bout de temps. Par rapport à l'épisode précédent, le système de progression a été, en partie, repensé. L'équipe de développement n'a rien inventé, c'est

## DE NOMBREUX MODES DE JEU MAIS DE GROS PROBLEMES DE FLUIDITÉ





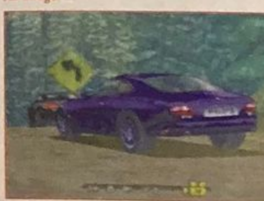

*Les keufs sont vraiment tenaces. Vous aurez beaucoup de mal à les semer, même au volant des modèles les plus puissants.*



## SÉQUENCE ÉMOTION

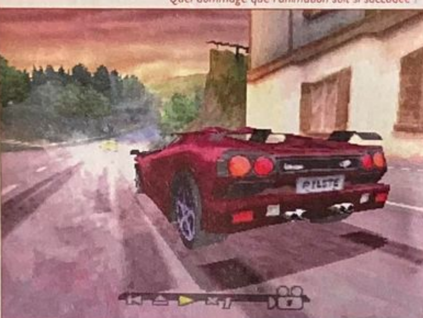
*Le mode ralenti de Need for Speed est vraiment bien conçu. Bien sûr, il ne faut pas le comparer avec celui de Gran Turismo, vous ne retrouverez pas l'aspect photo-réaliste de ce dernier. Le résultat reste quand même très spectaculaire. Vous pourrez revoir les courses et les poursuites dans leur intégralité, jongler avec neuf angles de vue différents, décomposer image par image vos plus belles embardées en jouant sur la vitesse de défilement de la bande et faire des arrêts sur image.*





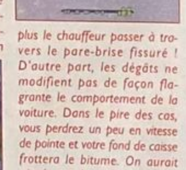


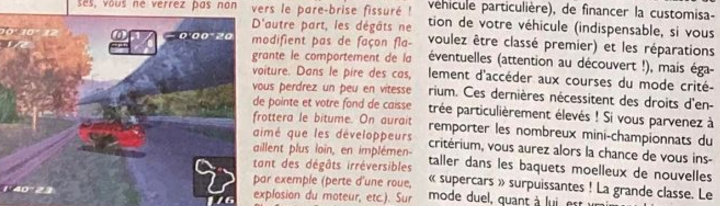
NFS est compatible avec le Dual Shock. Quel dommage que l'animation soit si saccadée !



## UN PEU TIMIDE

*Une première ! Porsche, Lamborghini, Jaguar et compagnie ont accepté que leurs voitures subissent des dégâts ! Mais ne rêvez pas, les déformations annoncées par Electronic Arts se limitent, en fait, à de minuscules éraflures sur la carrosserie ou à des phares cassés, vous ne verrez pas non plus le chauffeur passer à travers le pare-brise fissuré ! D'autre part, les dégâts ne modifient pas de façon flagrante le comportement de la voiture. Dans le pire des cas, vous perdrez un peu en vitesse de pointe et votre fond de caisse frottera le bitume. On aurait aimé que les développeurs aillent plus loin, en implémentant des dégâts irréversibles par exemple (perte d'une roue, explosion du moteur, etc.). Sur PlayStation 2, sûrement...*





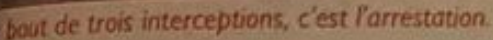
un fait, elle s'est même très largement inspirée de Gran Turismo. Pourquoi pas ? Désormais, tout est question d'argent et de bonne gestion des ressources financières. En démarrant NFS, vous n'aurez accès qu'à 4 modes de jeu. Le mode essai, le mode poursuite, le mode course simple et le mode trophée GT. En mode essai, vous pourrez vous entraîner sur l'un des 10 circuits, au volant de n'importe quelle voiture (à vous les joies du trafic !). Seulement, au départ, mauvaise surprise, les 3/4 des circuits sont verrouillés. Pour les débloquer, vous devrez nécessairement gagner toutes les compétitions du mode trophée GT en pôle position ! Il s'agit de mini-championnats comprenant jusqu'à 6 courses. Chacune de vos victoires sera récompensée par un « prize-money » qui va non seulement vous permettre d'acheter la voiture qui convient à la compét' (chaque championnat exige en effet une classe de véhicule particulière), de financer la customisation de votre véhicule (indispensable, si vous voulez être classé premier) et les réparations éventuelles (attention au découvert !), mais également d'accéder aux courses du mode critérium. Ces dernières nécessitent des droits d'entrée particulièrement élevés ! Si vous parvenez à remporter les nombreux mini-championnats du critérium, vous aurez alors la chance de vous installer dans les baquets moelleux de nouvelles « supercars » surpuissantes ! La grande classe. Le mode duel, quant à lui, est vraiment bien conçu, puisqu'il est possible de s'affronter à deux en écran splitté en mode essai, course simple, poursuite et dans un nouveau mode appelé super enjeu vraiment original. Dans ce mode assez particulier, vous devrez piloter les voitures customisées que vous aurez sauvegardées. Les règles sont simples : le vainqueur de la course remporte la voiture du perdant. Sans pitié !

### CHOISIS TON CAMP CAMARADE !

L'option de jeu la plus tripante reste, de l'avis de tous ceux qui se sont essayés à ce titre, le mode poursuite. Cette année, vous avez deux options. Soit vous décidez de passer du côté obscur de la force, en défiant tous les articles du code de la route - classique - soit vous choisissez d'intégrer les forces de police. Votre mission consiste alors à stopper les chauffards par tous les moyens en un temps donné. Et c'est là qu'Electronic Arts innove, notamment en donnant une petite dimension tactique aux poursuites. En effet, vous pourrez à tout moment communiquer par radio avec le Central, pour demander qu'un barrage soit dressé en plein milieu de la route, qu'une herse soit déposée pour crever les pneus du fugitif ou encore que d'autres unités d'interception viennent vous soutenir. Le central répondra alors à votre requête en fonction des moyens et des unités disponibles. Plutôt sympa comme idée, non ? L'ambiance sonore quant à elle est tout simplement explosive. Les sirènes changent de sonorité selon le pays. Ça va du « pinponpinpon » franchouillard au « Wuiouwuiouw » typiquement ricain. Autre détail qui tue, les flics parlent entre eux pendant toute la durée de la poursuite, les commentaires changent en temps réel selon la situation sans aucun décalage et, chose rare, sont parfaitement interprétés (bravo aux doubleurs français). Pour vous donner un petit exemple, en gros, ça donne ça : « Attention, à toutes les unités, ici le central, je viens de repérer une Ferrari F50 rouge à plus de 280 km/h à la sortie du village. » « Central, ici unité 37, contact confirmé, je prends le suspect en chasse. » « Le contrevenant vient d'avoir un accident, envoyez le SAMU. », etc., etc. Enfin, si vous oubliez d'enclencher votre sirène, vous ne pourrez pas arrêter le véhicule et, dans certains cas, le suspect pourra même décamper après l'arrestation. C'est vraiment excellent !

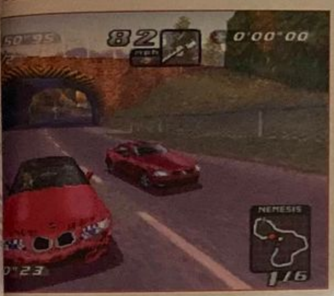


En mode 2 joueurs, vous pouvez vous tirer la bourre dans pratiquement tous les modes de jeu. Les problèmes de fluidité sont malheureusement toujours là.




Au bout de trois interceptions, c'est l'arrestation.





### ARCADE OU SIMULATION ?

Depuis, l'épisode 3, les développeurs tentent de renouer avec le premier volet. On a toujours affaire à un mix arcade/simulation, mais, cette fois, le mélange est un peu plus digeste. On demeure malgré tout à des années lumière des modèles de conduite de TOCA ou de Gran Turismo mais ça, c'était prévisible. Même s'il est loin d'être parfait, le comportement des véhicules a toutefois évolué dans le bon sens. Cette fois, les voitures sont plus lourdes, l'inertie est mieux simulée et le jeu des suspensions est assez bien restitué. On a ainsi déjà moins l'impression de piloter une caisse à savon, bien que l'absence totale de perte d'adhérence, lorsqu'on roule sur les bas-côtés, se révèle assez gênante. En clair, la conduite ne demande pas de talent particulier. Vous aurez juste à appuyer sur le frein, à l'entrée des virages, et à enclencher le frein à main, dans les épingles ! D'autre part, les routes sont plutôt larges dans NFS. Les modèles de conduite ont beau être primaires, vous ne pourrez pas vous permettre de piloter comme un sagouin durant les championnats. Les chocs avec les autres concurrents ou avec les éléments du décor infligent des dommages qui devront être réparés. Et qui dit réparation, dit fric en moins pour la customisation ou l'achat d'une voiture. Sur ce coup-là, les développeurs ont été malins.

### ET PATATRAS !

Modes de jeu à foison, voitures de luxe, ambiance sonore de qualité... Mais alors ce jeu est génial ?! Ben, non, une fois de plus, il y a comme qui dirait un pli dans la moquette, une pouille dans le cotage. Les développeurs ont voulu, pour cette suite, un rendu graphique très réaliste. C'est vrai, les paysages témoignent d'un niveau de détail inhabituel ; le rendu proche d'une aquarelle n'est franchement pas désagréable à regarder ; les textures sont dans l'ensemble assez fines ; il n'y a quasiment pas de clipping et les voitures sont modélisées avec précision (intérieur, conducteur, reflets sur la carrosserie). Mais ça en fait des choses à gérer, pour notre petite boîte grise préférée ! Eh oui, ce souci du détail a un prix : le frame rate (le nombre d'images par seconde). NFS est vraiment saccadé. Résultat, l'impression de vitesse est moins grisante que dans le troisième volet. Certains joueurs passeront outre ce défaut, pour profiter de la pléthore de modes de jeu, d'autres pas. Enfin, à cette imperfection majeure s'ajoute le manque d'intérêt de quelques tracés (les trois premiers notamment). Quelle horreur ! Subitement NFS nous fait le coup du soufflet qui se dégonfle !



Presque pas de clipping, mais des saccades assez désagréables. Le point faible du jeu. A déplorer.

## LE GRAND LUXE ?




*Cette année de nouveaux constructeurs ont rejoint les rangs d'Electronic Arts, notamment Pontiac, Porsche et BMW. Pour la présentation des caisses, on reste quand même un peu sur sa faim, l'habillage est nettement moins luxueux que les années précédentes : pas de vidéo, pas de slide show, juste des commentaires sur les données techniques, les performances et votre bagnole « polishée » à mort qui tourne lentement sur elle-même. Boarf. Petit plus non négligeable, il est désormais possible de customiser vos voitures. Cependant, ne vous attendez pas à un système aussi évolué que celui de Gran Turismo. Ici, c'est assez basique, on se limite aux amortisseurs, à l'aérodynamisme et au moteur... Pour finir, voici la liste des bolides que vous pourrez piloter :*

*McLaren F1 GTR*
*Mercedes CLK GTR*
*Mercedes SLK 230*
*BMW Z3*
*BMW M5 (plus version police)*
*Chevrolet Camaro SS*
*Chevrolet Chevy Corvette C5 (plus version police)*
*Chevrolet Caprice (plus version police)*
*Pontiac Trans AM*
*Aston Martin DB7*
*Jaguar XKR*
*Ferrari F 550*
*Ferrari F 50*
*Porsche 911*
*Lamborghini Diablo SV*




## LE MODE POURSUITE NE PARVIENT PAS À FAIRE OUBLIER LES FAIBLESSES TECHNIQUES DU SOFT

**POUR QUEL PUBLIC ?**
Pour les fans de Shérif fais-moi Peur et les amateurs de voitures de luxe.

**NEED FOR SPEED - 369 F**

**DESIGN** — **7** — Des décors et des voitures détaillés. Le rendu est, comme toujours, très réaliste.

**MUSIQUE ET SON** — **8** — Le son du moteur est excellent. En mode poursuite, les voix sont très réussies.

**DURÉE DE VIE** — **7** — Une dizaine de circuits, de nombreux modes de jeu et une bonne difficulté.

**ORIGINALITÉ** — **5** — Cette année, vous pouvez tenir le rôle des flics et customiser vos bagnoles. Pas mal.

**JOUABILITÉ** — **7** — La conduite ne vous posera aucun problème, c'est de l'arcade. Vues confortables.

**TECHNIQUE** — **6** — Cette note sanctionne le manque de fluidité. Clipping quasi inexistant et 3D complexe.

**NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ** — **6** — Un manque de fluidité et des tracés pas toujours intéressants. Ces 2 faiblesses coûtent à ce 4e volet une note d'intérêt inférieure. C'est vraiment dommage car à l'inverse de RR Type 4, le titre d'EA fait preuve d'originalité et dispose d'une durée de vie très convenable.

**LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE NEED FOR SPEED 3, MIEUX QUE RIDGE RACER TYPE 4.**

**Par Julien Chièze**

**Quel que soit le domaine, l'élaboration d'une suite se révèle toujours truffée de chausse-trappes. Ainsi entre la simple réactualisation et la véritable évolution, deux mondes s'opposent. A priori Gex semble plutôt partisan du moindre effort.**





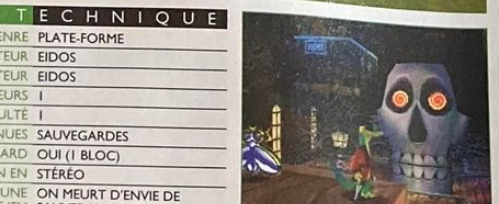


# GEX CONTRE DOCTEUR REZ

**EDITEUR : EIDOS**
**DISPONIBLE EN AVRIL**



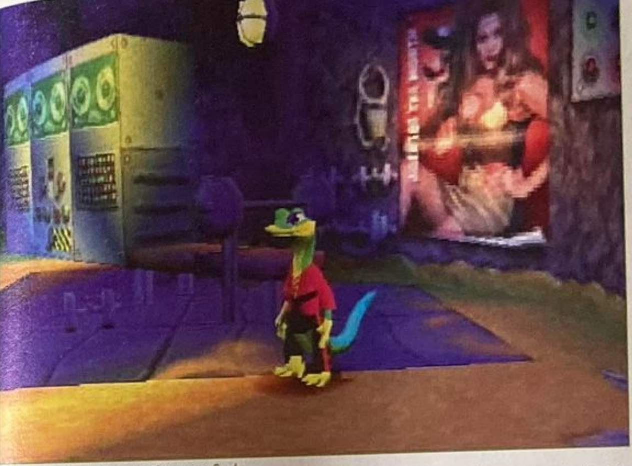






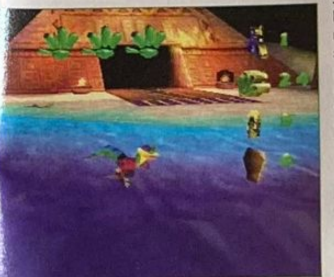
## FICHE TECHNIQUE

| | |
|---|---|
| GENRE | PLATE-FORME |
| EDITEUR | EIDOS |
| DISTRIBUTEUR | EIDOS |
| NOMBRE DE JOUEURS | 1 |
| NIVEAUX DE DIFFICULTÉ | 1 |
| CONTINUES | SAUVEGARDES |
| MEMORY CARD | OUI (1 BLOC) |
| SON EN | STÉRÉO |
| APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU | ON MEURT D'ENVIE DE SAUVER L'AGENT XTRA. |



*Il vous faudra un long entraînement afin de prétendre sauver l'agent Xtra... mais le jeu en vaut vraiment la chandelle.*

A l'image du tapageur bandicoot, notre ami le lézard déjanté reprend du service pour la troisième fois sur PlayStation ! Et qui se plaindrait du retour de Gex, le roi de la parodie cinématographique ? Pas Eidos en tout cas qui après avoir exploité la charismatique Lara jusqu'à l'os, a décidé de mettre la main sur les studios californiens de Crystal Dynamics ! Avec un modeste chèque de 280 millions de francs, la boîte de San Francisco faisait partie de la famille placée sous l'emprise matriarcale de Miss Croft ! Histoire de gros sous ou véritable envie de renouveler sa gamme de produits de la part d'Eidos, on ne le saura probablement jamais. Enfin derrière les rachats subsistent les jeux et nous tenons avec Gex contre Docteur Rez le premier élément de réflexion sur l'union Eidos/Crystal Dynamics. Le moins qu'on puisse dire, c'est que l'esprit maison a été respecté : le changement dans la continuité en quelque sorte !



*La nage du chien devant une pyramide. Gex se permet toutes les fantaisies.*



### MOI GEX, TOI XTRA

Les jeux de plates-formes ont toujours donné lieu à de sublimes scénarios à rebondissements, enfin on va tenter de s'en convaincre. Pour ce troisième volet de la saga, l'incontournable et redoutable Rez s'est une fois de plus senti obligé de venir pimenter votre paisible existence de téléphage et de dévoreur de chips. Son dernier coup en date paraît clairement odieux : l'infâme Docteur (histoire de se la jouer un peu plus James Bond) Rez a kidnappé le délicat agent secret Xtra. Nom d'un petit lézard aux écailles bien lissées, votre sang ne fait qu'un tour ! En effet, en tant que gentleman de premier ordre, vous ne pouvez accepter pareille vilenie, surtout lorsque c'est la délicieuse Marliece Andrada – une des naïades s'exhibant dans le très Lelay-Mougeotte feuilleton, Alerte à Malibu – qui incarne l'agent Xtra. Intéressé notre héros ? Pensez-vous. S'en suit une longue et périlleuse aventure lors de laquelle votre agilité ainsi que votre endurance seront mises à rude épreuve. A défaut d'originalité, Gex à l'avantage de mettre immédiatement le joueur dans le bain. Ouvrez grand la bouche et reprenez une louche de plate-forme. Voilà, mais attention à l'indigestion.

### DE L'HABILLAGE AU DÉGUISEMENT

Bienvenue dans un monde féerique coloré et hétéroclite. Bienvenue à Disney Land ? Non, bienvenue dans le monde de Gex ! Pas la peine de pinailler, après avoir arpenté quelques minutes les vastes niveaux du jeu, vous ne pourrez vous empêcher de penser à

## UNE SUITE AGRÉABLE BIEN QUE TROP PEU INNOVANTE



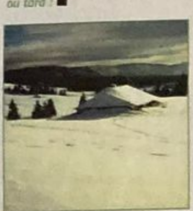


*En vous installant au milieu de cette loupe, vous serez transporté dans un milieu de Lilliputiens.*

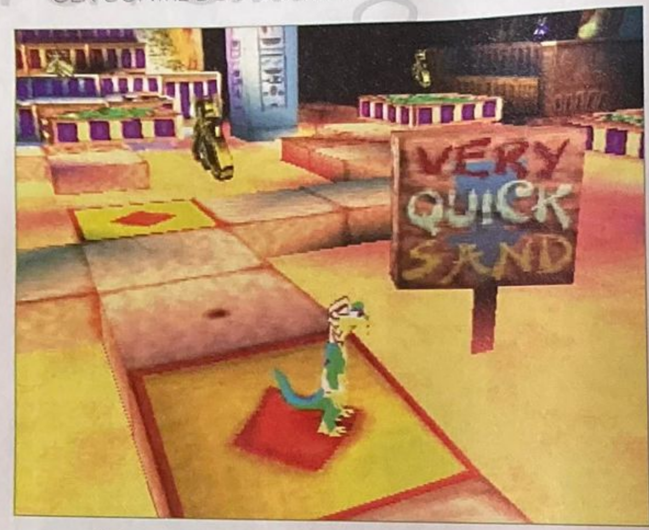
*« On dirait les toilettes de Bill Gates ! » Quel humour ce Gex.*

## VOYAGE AU PAYS DE GEX

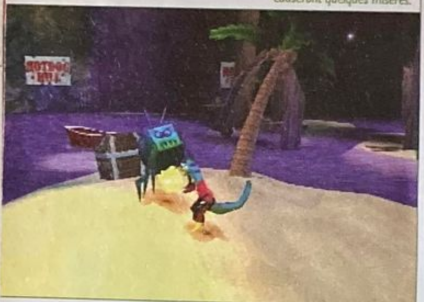
■ *Moi cet été c'est décidé : je vais passer mes vacances au pays de Gex ! Eh oui je vais rejoindre, ce beau diable de lézard dans son univers délirant et coloré. Mouais enfin tout ça c'est ce que je croyais lorsqu'en me promenant du côté d'Internet, j'ai débusqué la page concernant Le Pays de Gex. Des décors somptueux dans le Jura... quoi Gex habiterait en France ? Mon sang ne fait qu'un tour, je sors ma carte des lieux et décide de partir enquêter sur le champ. Malheureusement, après plusieurs semaines de méticuleuses mais vaines recherches, le constat d'échec fut accablant. Non Gex n'existe pas dans la réalité et ce pays n'est pas vraiment le sien en fait ! Triste désillusion, mais bon au moins j'ai vu de sacrés beaux paysages. Et puis qui sait, ce rusé lézard était peut-être trop bien caché. Voici en tout cas l'adresse à laquelle vous pourrez vous tenir au courant des recherches en cours http://www.pays-de-gex.org/Gex nous te débusquerons tôt ou tard !* ■

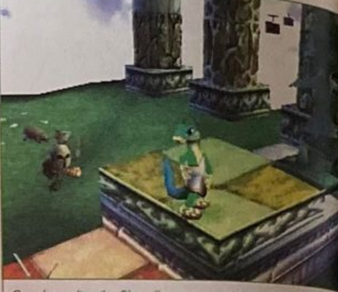







A la plage, certaines araignées informatiques vous causeront quelques misères.





On a beau dire, il a fière allure notre ami Gex.

l'univers de Mickey. Tout a été réuni pour rendre le mimétisme quasiment parfait. A commencer par la musique enjouée et délirante rappelant sans hésitation possible les parades made in Disney. Les décors excessivement colorés, truffés de sucres d'orge (on en reparlera), de maisonnettes aussi craquantes qu'un gros bonbon, sans oublier les indescriptibles détails qui font tout le charme du titre. Une véritable bouffée d'air frais faite d'allusions au grand comme au petit écran avec des thèmes graphiques particulièrement variés. Une seule certitude : techniquement Gex contre Docteur Rez est une véritable réussite. Depuis que les développeurs ont opté pour la représentation de l'environnement en 3D (c'est-à-dire depuis le second épisode), ils ne cessent de repousser les limites de la PlayStation. Des textures splendides et lissées, une bonne distance d'affichage, des effets de lumière bluffants… si ma grand-mère était là elle s'exclamerait sans aucun doute : « C'en est trop pour mes pauvres yeux ! » Elle aurait bigrement raison. Et comme si cela ne suffisait pas, l'architecture des niveaux s'avère carrément gigantesque et complexe. En ce qui concerne les lieux et les accoutrements de Gex qui les accompagnent, la variété semble aussi au rendez-vous. Eh oui, les lézards adorent se déguiser et comme tout le monde le sait, les déguisements reflètent les véritables personnalités des gens ! Eh bien, ma foi avec ses 25 déguisements différents, le cas de notre lézard paraît particulièrement gratiné. Enfin il fallait bien cela pour passer inaperçu lors de vos visites en Egypte, dans de sombres cryptes, à travers une base militaire, au sein d'un repère de pirates, etc. Alors que Lara fait dans le touristique, Gex varie encore plus ses destinations, mêlant allègrement époque et genre. Cependant une dominante subsiste : oulala que c'est beau !

## PARENTAL ADVISORY : EXPLICITS LYRICS

*Eh Maman, vas-y explique moi ce qu'il vient de dire Gex. Allez, dis moi !*
*- Euh eh bien, euh c'est-à-dire que… ah mais c'est l'heure du quatre heures, allons manger. Ouf !*
*Voilà résumé simplement l'un des grands paradoxes du jeu. En effet alors que le titre semble plus dirigé vers un public de jeunes joueurs, les remarques et autres insultes lancées par Gex risquent d'effrayer certains parents préoccupés par la bonne éducation de leurs enfants. Ainsi voici listé un rapide florilège des plus poétiques interventions du lézards parmi les 1 000 rédigées par le comédien américain Dana Gould, au moins vous ne pourrez pas dire que vous n'avez pas été prévenu. Bonjour la finesse !*

*Morceaux choisis :*
*- Xtra adore les gros sucres d'orge*
*- Watson a disparu, sa femme est toute nue, donc c'est lui qui porte le string*
*- J'suis pas un pédé sexuel !*
*- Elle est où l'orgie ?*

Un gecko peut ramper sur de nombreuses surfaces. Au bout de la course, de bien belles surprises.

### UN MANQUE FLAGRANT D'INNOVATIONS

Hélas comme dans de nombreux cas, après de telles louanges, il faut immédiatement inclure un bémol ! Que c'est insupportable de perpétuellement devoir brider son enthousiasme. Ah Gex pourquoi restes-tu comme les autres… un jeu imparfait ? D'accord on découvre de nouvelles situations (encore heureux serait-on tenté de dire), mais qu'en est-il des réelles évolutions promises ? A force de rechercher en vain de nouvelles directions prêtent à enthousiasmer les joueurs, un franc sentiment de déjà vu s'installe. En effet, derrière leurs allures gentillettes, la plupart des séquences telles que le surf, la nage et le tir avec une mitrailleuse glissée entre vos doigts palmés ont déjà été rencontrées dans bons nombres de titres tels que Crash Bandicoot, Pandemonium ou Lucky Luke ! C'est bien de jouer la sécurité mais faudrait pas trop pousser. On regrette donc ce manque de profondeur. La plate-forme devrait se servir d'éléments puisés dans les genres annexes. Ainsi inclure une dimension d'aventure supplémentaire ne se limitant pas à un simple « hop, je saute pour attraper une option, fiiiz j'écrase un gros vilain et zou je gagne un bonus » serait la bienvenue. A ce sujet, quel dommage de rencontrer à nouveau cette pénurie d'ennemis issue du volet antérieur. On a beau être un joueur pacifiste, il y a des fois où on se dit que ces ennemis sont programmés à ne rien faire. De la paresse informatique en somme. Si vous ne vous approchez pas d'eux ils resteront calmes comme des images. La beauté graphique apporte beaucoup, mais une fois que cette dernière a été atteinte pourquoi ne pas en profiter pour peaufiner le contenu ? Malheureusement face au manque d'innovation actuelle, cette vision demeure idyllique.



### SPLENDEUR HOLLYWOODIENNE

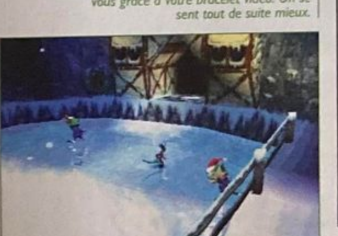
A force de copier et de parodier les productions hollywoodiennes, les développeurs de Gex semblent s'être empêtrés dans un redoutable cercle vicieux. Le jeu est devenu si proche des films qu'il en a absorbé les avantages (la maîtrise technique remarquable) sans parvenir à en éviter les écueils (un manque flagrant d'intérêt). Ainsi sans aller jusqu'à parler de poudre aux yeux, on pourra regretter que cette suite n'innove que par d'infimes touches successives. Enfin il s'agit de ne pas se méprendre, n'assombrissons pas trop non plus le paysage. Gex contre Docteur Rez demeure l'un des jeux de plates-formes les plus agréables sur PlayStation. Une certitude, les fans de Gex 2 adoreront ! On s'amuse pas mal à diriger cet exubérant gecko à travers près de 25 vastes et délirants niveaux. De plus avouons qu'il semble difficile de ne pas sourire lorsque Gex vocifère ses injures et autres répliques débiles. En outre les quelques nouvelles situations proposées par le titre, sans surprendre, ont le mérite d'être efficaces. Alors bon, on ne va pas se mettre en boule, se dire que la fin du monde est proche et que les jeux vidéo tournent en rond. Non cela ne sert à rien de se miner le moral. Et puis, de toute manière bien qu'un peu limite dans le fond, l'intérêt de ce Gex réside comme pour une superproduction américaine dans le spectaculaire, dans l'habillage impeccable. Ainsi dans les deux cas, le public veut en prendre plein la vue et ressortir avec l'impression d'en avoir eu pour son argent. Si la méthode fonctionne sur grand écran, pourquoi n'aurait-elle pas le même impact sur petit écran. Ce jeu demeure donc bon et divertissant, mais on regrettera que les développeurs n'aient pas totalement tenu leurs promesses d'innovation. Une simple suite en somme. Ceux qui ont pu s'essayer aux deux premiers épisodes ne risquent pas d'être dépaysés.



Les catcheurs agissent toujours en finesse. Il vous suffira de sauter tout en frappant.



La désirable agent Xtra restera en contact avec vous grâce à votre bracelet vidéo. On se sent tout de suite mieux.



## L'ART DU DÉGUISEMENT

*Gex s'impose sans conteste comme le lézard le plus stylé de la galaxie. Ainsi toujours soucieux de plaire aux plus jolies femelles geckos et humaines le cas échéant, Gexounet pour les intimes, passe son temps à soigner son look. Une manioquerie issue de son grand-père caméléon probablement. Pour vous donner une petite idée de la préciosité du lézard, il vous faut savoir qu'à chaque fois qu'il découvrira un nouveau niveau, il ne pourra résister à l'envie de se déguiser ! 25 niveaux, 25 accoutrements, le compte est bon. Alors rien que pour vous voici un léger aperçu de l'impressionnante garde-robe de notre ami le saurien timbré : Private Gex (costard cravate à la James Bond), Cow-boy Clint Gexwood, Long John Gex (jambe de bois et bandeau sur l'œil tel un corsaire), Sherlock Gex (la loupe et la pipe du fameux détective), Comte DracuGex (les dents de qui vous savez), etc. Selon les costumes, il est même possible d'obtenir de nouvelles habilités comme planer, pousser de lourds objets, etc. C'est trop bien de se déguiser !*

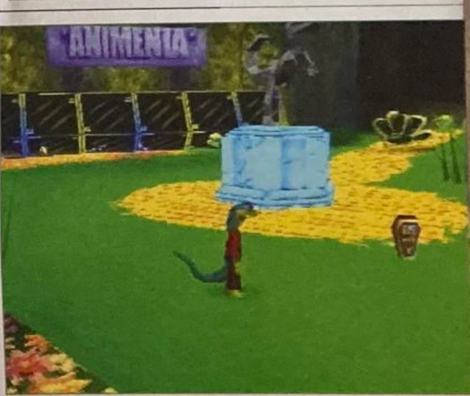













**GEX CONTRE DOCTEUR REZ - 349 F**

| | | |
|---|---|---|
| DESIGN | 8 | Des décors variés et détaillés, le tout mis en valeur par des milliers de couleurs. |
| MUSIQUE ET SON | 7 | Les commentaires sont désopilants voire déplacés ! Des musiques de qualité inégale. |
| DURÉE DE VIE | 7 | Obtenir télécommandes et autres objets cachés, requiert du courage. |
| ORIGINALITÉ | 3 | Mis à part les déguisements, ce Gex ressemble à s'y méprendre à son prédécesseur ! |
| JOUABILITÉ | 6 | Replacer les caméras est parfois laborieux mais sinon rien de bien grave. |
| TECHNIQUE | 8 | Des textures fines. Un moteur 3D performant malgré de rares problèmes de caméra. |

**LE COMPARATIF : PLUS RIGOLO QUE SPYRO, MAIS MOINS NOVATEUR QUE 1001 PATTES.**

**POUR QUEL PUBLIC ?**
Pour les passionnés de saurien à l'humour décalé et les malades de plates-formes.

**7 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Ce Gex cru 99 ressemble diablement à son prédécesseur. Ainsi tandis que les parodies cinématographiques et l'humour à la Bigard répondent présents, les réelles nouveautés restent discrètes. Un jeu divertissant et esthétiquement réussi mais qui pèche par un intérêt global.

Par Dave Martinyuk

**Mettre en scène un tigre adepte de kung-fu n'est pas banal. Quand en plus on comprend qu'il peut parler et apprendre des choses, on se penche alors sur son cas avec un véritable étonnement. Tout cela n'est cependant rien en comparaison des talents guerriers de l'animal.**





EDITEUR : DREAMWORKS INTERACTIVE
DISPONIBLE EN AVRIL

# T'AI FU






Contre le serpent géant, il faut se montrer mobile et anticiper tous ses mouvements. Il a tendance à vous tenir à distance avec sa lance. Une fois le jeu une première fois terminé, le vaincre en combinant les techniques du singe et de la grue se révèle très efficace.

## FICHE TECHNIQUE

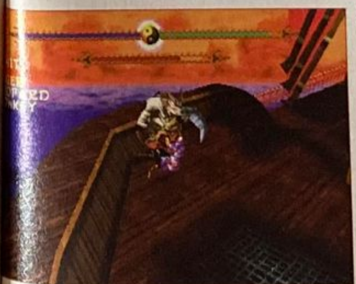
| | |
|---|---|
| GENRE | PLATE-FORME/COMBAT |
| EDITEUR | DREAMWORKS INTERACTIVE |
| DISTRIBUTEUR | ACTIVISION |
| NOMBRE DE JOUEURS | 1 |
| NIVEAUX DE DIFFICULTÉ | 2 |
| CONTINUES | SAUVEGARDE |
| MEMORY CARD | OUI (1 BLOC) |
| SON EN | STÉRÉO |
| APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU | VOUS AVEZ FAIT LA CONNAISSANCE DE SI FU. |







L'histoire de T'aï Fu est triste. C'est celle d'un pauvre tigre élevé par des pandas, loin des siens, qui apprend à respecter la vie d'autrui en même temps que les bases de ce noble art qu'est le kung-fu. Tout se passe à merveille jusqu'au jour où l'infâme maître Dragon extermine le peuple tigre et asservit un à un tous les autres clans. Le Dragon maléfique, puissant et cruel, va même jusqu'à chercher T'aï Fu au cœur du monastère des pandas, détruisant leur temple. Là, il laisse derrière lui le tigre tombé à terre sans plus s'en occuper, imaginant que ce dernier est mort. Ce n'est heureusement pas le cas. Blessé et humilié dans sa chair, T'aï Fu salue une dernière fois Lo Ping, le moine panda qui l'a élevé pendant tant d'années, puis il part sur les chemins tortueux de l'aventure pour améliorer son art et assouvir sa vengeance. Le Maître Dragon ne peut – ne doit pas - s'en sortir comme ça.



N'hésitez pas à mélanger les styles lors de vos attaques. Le nombre de hits portés et les styles utilisés s'affiche sur le côté de l'écran après une combo.

## CONNAISSANCE ET POUVOIR

Lorsque T'aï Fu traverse la forêt de bambous, première étape de son périple, il n'utilise que ses seuls poings. Pour se débarrasser des pythons qui lui barrent le chemin, il n'a d'autres choix que d'utiliser les combos faisant appel au style du tigre, brutal et puissant. Cela suffit, dans un premier temps, mais les dangers que T'aï Fu doit affronter plus loin réclament des qualités plus étendues. Et c'est là que les différents grands maîtres interviennent.

Le premier d'entre eux – et celui qui aura le plus d'influence sur la destinée de T'aï Fu – est Si Fu, représentante du peuple de la Mante. Cette sage personne apprend à T'aï Fu comment canaliser son « chi », cette puissante force intérieure que rien ne saurait arrêter. Car si l'art du combat est vital, la maîtrise du chi n'est pas à dédaigner pour autant. Il vous autorise à utiliser les attaques les plus puissantes du jeu et les adversaires les plus redoutables voient leur niveau de santé en prendre un sacré coup lorsque T'aï laisse éclater en une explosion d'énergie sa colère.

Après Si Fu, c'est au tour du maître Léopard d'apprendre quelques nouveaux tours à notre héros. Le rencontrer ne se fait pas sans quelques difficultés. Protégé par ses gardes, il se trouve en haut d'une tour et il ne daigne vous recevoir que pour rendre hommage à votre valeur au combat. Une fois l'épreuve qu'il vous impose remportée, vous apprenez à courir à la manière d'un léopard et à effectuer des bonds de plusieurs mètres. Cette technique vous fera gagner beaucoup de

## MANUSCRITS CHI

*Le chi est votre principal atout contre les adversaires les plus redoutables. En concentrant votre énergie, vous pouvez en effet libérer une puissance dévastatrice que rien ne saurait arrêter. Le chi peut faire appel à la force des éléments, et ce, grâce à certains manuscrits que vous pouvez récupérer. Chaque pouvoir peut être utilisé de deux façons : 1) en version « légère » (tir simple), qui provoque peu de dégâts et ne touche qu'un seul adversaire ou bien 2) en version « lourde », où tous les ennemis alentours sont rétamés. Evidemment, plus l'invocation utilisée est importante, plus votre niveau de chi baisse.*



L'eau



Le feu




La foudre



La terre



Le vent

UNE VINGTAINE DE NIVEAUX POUR UN JEU D'ACTION DIVERTISSANT

# LES PERSONNAGES DE L'HISTOIRE



### SI FU, LA MAITRESSE MANTE

*Créature mystérieuse dotée de pouvoirs mystiques, Si Fu est la dernière survivante de son clan. Elle aidera T'aï Fu à plusieurs reprises au cours de son aventure, lui permettant de comprendre sa véritable nature et à maîtriser son chi, indispensable à sa réussite.* ■

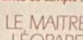
### LE MAITRE DRAGON

*Après avoir survécu aux querelles internes qui décimèrent son clan, le maître Dragon commença à se reconstruire une armée en promettant aux serpents de les transformer en guerriers dragons. Il a anéanti de nombreux clans et en a asservi beaucoup d'autres. Ambitieux et perpétuellement à la recherche du pouvoir absolu, c'est une créature maléfique dont il faut se méfier.* ■



### LO PING, LE MOINE PANDA

*Lo Ping a été le mentor de T'aï Fu durant toute son enfance. Le temple Panda étant responsable de son entraînement mental et physique. C'est un professeur patient plutôt enclin à plaisanter. Il encourage T'aï Fu à faire face à son destin lorsque ce dernier survit à l'attaque du maître Dragon, qui le laisse pour mort dans les ruines du temple Panda.* ■



### LE MAITRE LÉOPARD



*Guerrier dans l'âme, le maître Léopard a survécu à de nombreuses batailles. Son caractère audacieux ne l'empêche pas de réfléchir avant d'agir, et il sait se montrer sage lorsqu'il le faut. C'est ce qui le différencie de la plupart des autres membres de son clan.* ■



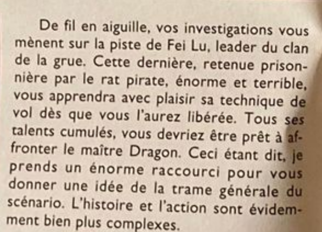
*Les capitaines grues peuvent se servir de leurs ailes pour envoyer des projectiles, ou bien les utiliser comme des lames tranchantes.*





*Il faut fouiller le décor dans ses moindres recoins pour récupérer tous les bonus qui traînent.*





De fil en aiguille, vos investigations vous mènent sur la piste de Fei Lu, leader du clan de la grue. Cette dernière, retenue prisonnière par le rat pirate, énorme et terrible, vous apprendra avec plaisir sa technique de vol dès que vous l'aurez libérée. Tous ses talents cumulés, vous devriez être prêt à affronter le maître Dragon. Ceci étant dit, je prends un énorme raccourci pour vous donner une idée de la trame générale du scénario. L'histoire et l'action sont évidemment bien plus complexes.

temps. Les niveaux qui vous attendent ensuite – il y en a plus de vingt en tout – vous voient affronter de nombreuses sortes de serpents. Ces acolytes du maître Dragon se révèlent vicieux et sans pitié : python boxeur, archer cobra, vipère furtive…

Changement de décor au milieu des branches enchevêtrées du peuple singe. Ici, gorilles musculeux et singes farceurs essaient de vous empêcher de rencontrer leur maître. Ce dernier, pour le moins original et déluré, cache sous une apparente grossièreté un réel talent au combat. Sa monkey roll, en particulier, vous servira énormément par la suite.



*La monkey roll vous sert à sauter de lanterne en lanterne.*





*Le maître Sanglier sort de sa cage de glace avant de vous attaquer. Pas fin, ce boss ne sait utiliser que la force brute. Méfiance.*

## COMBATS (PAS SI) BESTIAUX

T'aï Fu est un titre auquel on s'essaie avec plaisir et sans avoir à trop se prendre la tête. Les niveaux ne sont pas immenses et on peut sauvegarder à la fin de chacun d'entre eux. Idéal après une journée de travail un peu stressante (nous on joue toute la journée parce qu'on est super stressés, on est vraiment à plaindre). « Simple » jeu d'action, T'aï Fu n'en propose pas moins une large palette de mouvements. Si l'on combine toutes les possibilités offertes à notre tigre adepte de kung-fu (chi, provocation, projection, enchaînements…) on en arrive à une vingtaine de coups différents. Cela sans prendre en compte les variantes lorsqu'on mélange les styles. C'est au final tout à fait honnête. Avec de l'expérience, on acquiert certains automatismes qui montrent bien que T'aï Fu est un minimum technique : contre-combo (on bloque une attaque et on riposte de la manière la plus adaptée), provocation (à la fin d'un enchaînement de plus de cinq coups : ceci permet de récupérer de l'énergie chi), tir chi (pour toucher un adversaire à distance)… Certes les combats peuvent être très brouillons – tout va très vite et les styles se mélangent – mais il n'est pas impossible, loin de là, de mettre en place une tactique et de s'y tenir. Sorti de petits problèmes sans véritable importance (angles de caméra qui changent brusquement, tendance à faire des sauts de trop grande amplitude..), T'aï Fu devrait ravir les amoureux de jeux qui se distinguent par leur action enlevée et leur ambiance. Pour la finesse vous repasserez, mais pour ce qui est de s'éclater…

# LES PERSONNAGES DE L'HISTOIRE (SUITE)



### LOTUS, LA PRINCESSE LÉOPARD

*Lorsqu'elle rencontre T'aï pour la première fois, la princesse n'a pas vraiment de respect pour ce tigre vaniteux et trop entreprenant. Pour elle, ce n'est guère qu'un intrus qui mérite d'être éconduit. Arrogante et bagarreuse, la princesse Léopard n'a pas pour habitude qu'on s'oppose à ses désirs. Avec T'aï, elle trouvera un adversaire de taille.* ■

### LAU FU, L'ESPRIT DU TIGRE



*Créature fantomatique apparaissant à T'aï Fu dans une sorte de rêve, Lau Fu connaît toute la vérité sur ce qui est arrivé au clan du Tigre. En le voyant, T'aï Fu reconnaît son père et s'entretient avec lui.* ■



### LE MAITRE SINGE

*Foncièrement original et farceur, le maître Singe n'est pas souvent pris au sérieux. C'est en fait un leader très sage et très perspicace qui ne s'en laisse pas compter. Sociable et malin, il sait tirer avantage de l'impression qu'il donne. Ceux qui le sous-estiment le regrettent ensuite amèrement.* ■

### LE RAT PIRATE



*Vivant à l'abri sur son navire, le Rat pirate est un sujet dévoué au maître Dragon, auquel il obéit afin de profiter de multiples récompenses. Sans honneur et sans scrupules, il retient prisonnière la maîtresse Grue et s'en amuse. Son association avec le maître Dragon apporte à son clan un prestige qu'il n'aurait normalement jamais dû connaître.* ■



### FEI LU, LA MAITRESSE GRUE

*Créature pure et délicate, Fei Lu est renommée pour ses talents artistiques et sa beauté. Debout sur ses minces jambes, elle n'a pour seule parure que ses immenses et majestueuses ailes. C'est le dernier personnage important que rencontre T'aï Fu avant de rencontrer le maître Dragon.* ■

**POUR QUEL PUBLIC ?**
Un jeu parfait pour ceux qui bébés mimaient des combats avec leurs peluches. Toudou versus Bibifoc… Fight !

**T'AI FU - 369 F**

| Critère | Note | Commentaire |
|---|---|---|
| DESIGN | 7 | Montagnes enneigées, temples, marais… La variété des décors est assez plaisante. |
| MUSIQUE ET SON | 8 | Voix (en anglais) très réussies. On retiendra quelques bonnes musiques également. |
| DURÉE DE VIE | 5 | Pas de mode 2 joueurs et un intérêt somme toute limité. Difficulté bien dosée. |
| ORIGINALITÉ | 7 | Beat them up d'ambiance, T'aï Fu met en scène des personnages peu conventionnels. |
| JOUABILITÉ | 6 | Quelques défauts (distances difficiles à évaluer, combats brouillons…) qui ne gâche rien. |
| TECHNIQUE | 7 | Graphismes réussis et jeu fluide, dans l'ensemble. Du bon travail. |

**LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE NINJA ET FIGHTING FORCE.**

**7 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Voilà un jeu intéressant dans un genre qui ne l'est pas toujours. T'aï Fu est attachant grâce aux persos. Ensuite, l'idée de faire évoluer le héros au gré de ses rencontres est original. Et puis enfin, le soft est assez varié et jouable pour plaire à ceux qu'attire l'action.

Par Grégory Szriftgiser

**Les jeux de rôles poursuivent leur progression sur PlayStation, avec plus ou moins de réussite. Guardian's Crusade, lui, s'adresse sans aucun doute et avant tout, à un public jeune.**









Bébé, contrôlé par la machine, agit un peu aléatoirement lors des combats. C'est parfois frustrant...





# GUARDIAN'S CRUSADE

EDITEUR : ACTIVISION - DISPONIBLE EN AVRIL



Constants, les jeux de rôles continuent à paraître avec régularité. Chacun y va de son rachat de titres japonais, pour assurer probablement la relève d'un FFVII dont tout bon possesseur de PlayStation s'est déjà repu jusqu'à plus soif. C'est au tour d'Activision, qui s'attaque très fort à la PlayStation après n'avoir, pendant longtemps, pris en considération que le PC, de suivre la mode. Guardian's Crusade est un jeu de rôles construit d'une manière tout à fait classique. Il vient concurrencer directement Tail Concerto de Bandaï, sur le terrain des productions réservées avant tout aux plus jeunes.

## LE CHEVALIER ET LE BÉBÉ

Petit jeu développé par un studio modeste, Guardian's Crusade, originellement Knight & Baby, propose au joueur d'incarner un jeune chevalier né dans un petit village. Se promenant alentours, il sera témoin d'une apparition qui placera sous sa responsabilité une créature toute rose à mi-chemin entre le cochon et le dragon. Comme on peut s'en douter, cette dernière lui causera bien des tracas, mais surtout le poussera dans quantité d'aventures lui faisant découvrir le reste du monde.

L'ensemble reste particulièrement classique, avec une trame scénaristique très légère et simple à suivre. Point de rebondissements incessants, ni d'ambiance cosmo-théologico-mystique. Les personnages ont des psychologies simples, tout étant manichéen au possible... Mais cela ne veut pas dire que Guardian's Crusade est mauvais, bien au contraire. Il a tout du petit jeu de rôles sympathique, sans prétentions, mais qui offre de longues heures de jeu. Passé le premier tiers du soft, durant lequel le joueur est guidé tel un train sur des rails, il devient un peu plus intéressant. Petit à petit, on en apprend plus sur certains protagonistes, et on progresse à rythme constant. Bref, l'histoire est mignonne, le monde efficace et, globalement, on retrouve des sensations semblables à celles de Tail Concerto.

**UN JEU DE ROLE SANS PRÉTENTION, QUI CONVIENDRA SURTOUT AUX PLUS JEUNES JOUEURS**




Les effets spéciaux sont globalement assez réussis, comparativement à ce qu'on voit d'habitude.

| FICHE TECHNIQUE | |
|---|---|
| GENRE | JEU DE ROLES |
| EDITEUR | ACTIVISION |
| DISTRIBUTEUR | ACTIVISION |
| NOMBRE DE JOUEURS | 1 |
| NIVEAUX DE DIFFICULTÉ | FACILE |
| CONTINUES | SAUVEGARDES |
| MEMORY CARD | OUI (1 BLOC) |
| SON EN | STÉRÉO |
| APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU | ON EST TOUJOURS À L'ÉTROIT, ATTENDANT PLUS DE LIBERTÉ. |



## QUELQUES ORIGINALITÉS

Côté système de jeu, c'est simple : expérience, niveaux, attributs limités et explicites pour le personnage. Pour les combats, même chose : attaque, défense, fuite et magie. Cette dernière est cependant développée par l'intermédiaire des « jouets magiques ». Glanés au fil de l'aventure, ceux-ci ont des capacités aussi variées qu'originales, allant du commentateur au cartographe, en passant par des soutiens d'attaque ou de défense, ou encore des soins. Ils sont invoqués au moyen de points psychiques, dont la dépense est évidemment fonction de leur puissance.



Certains jouets vivants sont bien cachés dans des bâtisses apparamment sans intérêt. Visitez tout !

Toujours suivant ce même principe de simplicité extrême, vous n'aurez à contrôler que le chevalier, point final. Le bébé est, lui, géré par la machine. Ce dernier est assez mystérieux et apprend vite à se transformer au cours des combats, imitant les monstres que vous aurez auparavant rencontrés. On retrouve enfin les changements d'états, c'est-à-dire la possibilité d'être ou de rendre confus, paralysé, endormi, etc., comme dans FFVII, pour ne citer que lui.

La gestion des objets fait bien sûr appel à l'inévitable inventaire, qui permet de les utiliser ou de les équiper. Bagues, armure, boucliers, épées et anneaux seront les seuls types d'équipement qu'il vous faudra gérer, s'ajoutant tantôt à votre attaque, tantôt à votre défense. Le reste sert à récupérer points de vie et points psychiques, à se soigner ou encore à placer l'ennemi dans un état indésirable. Simple et efficace !




Si certains monstres sont très puissants, il est rare de mourir d'un coup en combat.

## UN BON PETIT JEU !

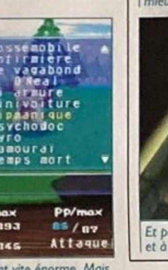
Au final, Guardian's Crusade offre de bons moments, mais pas l'exaltation que les fans attendent après FFVII. Les plus jeunes accrocheront sans mal au graphisme épuré, coloré et mignon comme à l'histoire simple ; les autres devront se suffire des heures de jeu assez conséquentes qu'il propose. Un titre sympathique, qui, s'il ne casse pas la baraque, garde le mérite d'une traduction soignée et d'un principe toujours apprécié.





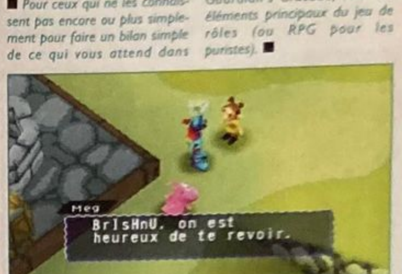


Le nombre de jouets vivants devient vite énorme. Mais vous aurez tendance à utiliser toujours les mêmes.



## PETIT PRÉCIS DU JEU DE ROLES

Pour ceux qui ne les connaissent pas encore ou plus simplement pour faire un bilan simple de ce qui vous attend dans Guardian's Crusade, voici les éléments principaux du jeu de rôles (ou RPG pour les puristes).




De nombreux dialogues, plus ou moins intéressants pour l'aventure...



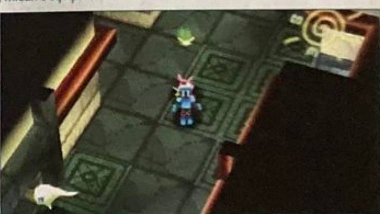

Des personnages qui augmentent par l'expérience acquise lors de combats...

Combats qui se déroulent au tour par tour, au moyen de menus sélectionnant les actions que vous allez faire...





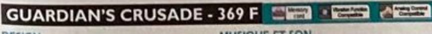

Des boutiques dans chaque ville, pour faire le plein de potions ou mieux s'équiper...



Et pour finir, les fameux donjons, qui recèlent de nombreux trésors et à la fin desquels vous attend toujours un boss !

**POUR QUEL PUBLIC ?**
Avant tout destiné aux plus jeunes, c'est un titre qui offre cependant de bons moments.

**GUARDIAN'S CRUSADE - 369 F**



| Critère | Note | Commentaire |
|---|---|---|
| DESIGN | 6 | Simple, cartoonesque, il ravira les plus jeunes. |
| MUSIQUE ET SON | 6 | Bruitages amusants, musiques à l'image des graphismes, quoique plus inégales. |
| DURÉE DE VIE | 8 | Sur ce point, les fans seront satisfaits. Il y a de quoi faire ! |
| ORIGINALITÉ | 4 | Du jeu de rôles classique, avec quelques touches d'originalité. |
| JOUABILITÉ | 8 | En 20 minutes, tout le système est intégré ! |
| TECHNIQUE | 5 | Pas de quoi imposer de nouveaux standard, mais au moins ça tourne bien ! |

**NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ : 6**
Guardian's Crusade cible le même public que Tail Concerto. Mais même avec toutes ses caractéristiques, il reste un peu en deçà du titre de Bandaï. Pour les fans de jeux de rôles, qui crient sans cesse famine, il reste agréable à jouer. Pour les plus jeunes, il est en revanche fortement recommandé !

**LE COMPARATIF :** MOINS BON QUE TAIL CONCERTO, MEILLEUR QUE GRANSTREAM SAGA.

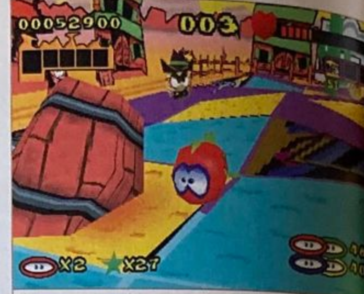
Par Jean Santoni

# LIVE WIRE !

EDITEUR : SCI
DISPONIBLE EN AVRIL

**Au même titre que Kurushi ou Devil Dice, Live Wire fait figure d'intrus dans le paysage vidéo-ludique actuel. Une production atypique éminemment sympatoche mais qui aurait mérité une réalisation globale un peu plus soignée et une profondeur de jeu plus aboutie.**

Avec tous les jeux de foot, de baston et de courses automobiles qui traînent sur le marché, les joueurs ont un peu perdu l'habitude de se servir de leurs petits neurones spongieux. Bercés doucettement par la routine vidéo-ludique qui sévit depuis quelques temps, ces centaines de milliards de neurones s'endorment, s'engourdissent comme saisis par le froid, s'assèchent, se recroquevillent, se ratatinent pour devenir tout petits, tout petits, tout petits... Si ça continue comme ça, bientôt, vous ne vous exprimerez plus qu'en criant « goooal », « room » ou en donnant des coups de poings et des coups de pied ! Mais, rassurons les mères de famille, heureusement, il existe d'autres façons de s'amuser sur PlayStation ! Tenez, par exemple, dans Live Wire, il n'y a pas de Lamborghini, ni de ballon ou de combo dévastatrices. Vous incarnez juste un truc tout minable qui ressemble vaguement à un poisson caoutchouteux obèse souffrant d'hypertrophie oculaire (il a des yeux globuleux, si vous préférez). Le genre de chose sur laquelle une fille ne poserait jamais, mais alors jamais ses lèvres... quoique...



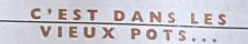

J'ai comme une soudaine envie de bouffer du poisson...




Le niveau de difficulté est plutôt corsé. La console réagit vraiment très vite.




L'utilisation de certains bonus donne lieu à de lourds ralentissements. Gênant.



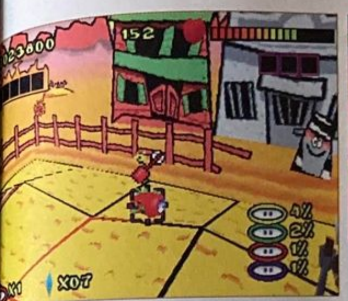
## C'EST DANS LES VIEUX POTS...

Développé par The Code Monkeys (Turican, Carmagedon), Live Wire appartient à cette catégorie maudite de jeux que les testeurs fuient comme la peste (ou la lèpre, au choix) lorsqu'ils en voient un traîner sur le bureau de leur rédacteur en chef chéri (hein, les gars ?!). En d'autres termes, il s'agit d'un jeu de réflexion. Le concept de Live Wire paraît novateur comme ça, de prime abord, mais, en fait, il s'inspire très largement de Qix, un très vieux jeu qu'on pouvait trouver dans les salles d'arcade de la Place de Clichy entre 1979 et 1981 et dont les hard core gamers de l'époque raffolaient. Comme quoi, la vie est un éternel recommencement n'est-ce pas ? Je bavarde, je bavarde, vous savez maintenant qu'il va falloir faire cogiter votre matière grise, mais ça reste encore nébuleux tout ça, hein ? Mettons fin au suspens immédiatement. Dans Live Wire, vous dirigez donc la petite bestiole décrite plus haut (le poisson machin) dans un univers en 3D dont le sol est recouvert de cases. Le but du jeu consiste à refaire les contours d'un maximum de cases pour conquérir le niveau (chaque case entourée prend votre couleur). Comprende ?




## UN PEU DE STRESS

Evidemment, vous n'êtes pas seul sur le coup, trois autres poiscailles ont décidé de vous faire devenir chèvre, en procédant de la même façon et en repassant sur les lignes que vous avez tracées. Aaaargh ! Une véritable histoire de fou ! Grâce à dieu, vous pouvez également leur pourrir l'existence en effaçant leur travail mais aussi en utilisant les nombreux bonus disséminés un peu partout sur l'aire de jeu. Pour y avoir accès, vous devrez nécessairement faire le tour des cases bariolées. Certains bonus sont de simples armes offensives (les poissons disposent d'une barre d'énergie), d'autres permettent de repeindre toutes les cases de votre adversaire d'un coup ou encore de les faire exploser. Comme si ça ne suffisait pas, le temps est limité et vous devrez composer avec la présence de nombreuses bestioles neutres qui vous ralentiront dans votre tâche et dont le contact vous coûtera de précieux points de vie.







## DE LA BONNE HUMEUR MAIS...

Rafraîchissant, fun, dynamique, Live Wire l'est indéniablement. Malheureusement, on fait assez vite le tour de ses possibilités. Malgré l'agressivité des adversaires et la présence de plus de cinquante niveaux, cette production ne parvient pas vraiment à se renouveler et finit par lasser. Les situations sont dans l'ensemble très répétitives. De plus, le meilleur moyen de gagner consiste à favoriser la rapidité en se précipitant à toute berzingue sur les cases bonus les plus intéressantes avant l'adversaire. Une fois pigé le truc, l'aspect réflexion en pâtit un peu, bien qu'on ne soit pas toujours à l'abri d'un retournement de situation. Le bilan technique quant à lui est loin de soulever l'enthousiasme. Le titre des Code Monkeys souffre de ralentissements assez désagréables notamment lorsqu'on éloigne le zoom, pour avoir une vision globale du terrain (une question de survie !). A deux, en écran splitté, les parties en deviennent franchement pénibles. Un défaut intolérable étant donné la relative simplicité de la 3D. A 150 balles, à la rigueur, ça aurait encore pu passer, mais à 345 francs, là on dit « gloups ». Bon, je vous laisse, j'ai du poisson sur le feu...

Avant tout, se précipiter sur les cases bonus. La clef de la victoire !

## UN PEU LÉGER

*A l'inverse d'un titre comme Devil Dice, Live Wire propose peu de modes de jeu. Hormis un mode compétition et un mode coopération, il n'y a rien d'autre. Bien sûr, il existe un mode multi-joueurs qui vous donne la possibilité de jouer à 2 en écran splitté et jusqu'à 4 via le link, mais c'est quand même assez limité. Si vous êtes seul, que vous n'avez pas d'amis ou que vous vivez avec des manchots, vous pourrez également choisir de jouer en équipe avec la console. Evidemment, cette dernière est loin d'être aussi locace qu'un être humain. Enfin, lors des premières parties, si vous ne savez plus où donner de la tête, rien ne vous empêche de désactiver deux des trois poissons gérés par la console, histoire de bien assimiler les bases du jeu. Même si les règles de Live Wire ne sont pas ultra-compliquées, il est vrai qu'un petit mode tutorial eut été le bienvenu. C'est vrai, quoi, tout le monde ne s'appelle pas Einstein !*









## QUOI ?! IL EST PAS FRAIS MON POISSON ?!

*Vous pouvez modifier l'angle de vue en tripatouillant les touches du pad. En vue aérienne (la plus pratique), les ralentissements gâchent le gameplay.*




## FICHE TECHNIQUE

| | |
|---|---|
| GENRE | ACTION/RÉFLEXION |
| EDITEUR | SCI |
| DISTRIBUTEUR | EIDOS |
| NOMBRE DE JOUEURS | 1 À 4 |
| NIVEAUX DE DIFFICULTÉ | 3 |
| CONTINUES | OUI |
| MEMORY CARD | OUI (1 BLOC) |
| SON EN | STÉRÉO |
| APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU | ON COMPREND QU'UN CARRÉ, C'EST UN CERCLE AVEC DES COINS ! |

## LIVE WIRE - 349 F

**DESIGN** — **4** — Des graphismes rigolos mais des couleurs criardes qui ont tendance à baver.

**MUSIQUE ET SON** — **6** — Des musiques techno et des bruitages cartoon. Rien d'extraordinaire.

**DURÉE DE VIE** — **5** — Il y a plus de cinquante niveaux mais le principe demeure trop répétitif.

**ORIGINALITÉ** — **7** — Le concept n'est pas vraiment nouveau mais le mélange action/réflexion est rafraichissant.

**JOUABILITÉ** — **6** — Les ralentissements posent parfois des problèmes. Commandes intuitives.

**TECHNIQUE** — **4** — Auncun effet visuel. Des ralentissements inexplicables vu la simplicité de la 3D.

**LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE KURUSHI ET QUE DEVIL DICE.**

**POUR QUEL PUBLIC ?**
Pour ceux qui veulent se détendre à la pause déjeuner !

**5 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Les concepts décalés n'ont pas de chance sur PlayStation. L'ambiance débile, l'originalité de Live Wire et quelques bonnes idées ne suffisent pas à nous faire oublier le relatif manque de profondeur de l'action et les défauts techniques. En clair, il a le profil type du bon p'tit jeu d'occaz'.

Par Jean Santoni

**Déçus par F1'98, les puristes attendaient avec impatience cette adaptation de l'une des simulations les plus réputées de l'univers PC. Grosse déception, cette version 32 bits n'a strictement rien à voir avec le produit d'origine.**









Une vue intérieure parfaitement jouable et une bonne impression de vitesse. Notez au passage que les effets météo sont moins impressionnants que dans F1'97.




# MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

EDITEUR : UBI SOFT - DISPONIBLE EN AVRIL




## FICHE TECHNIQUE

| | |
|---|---|
| GENRE | SIMULATION DE F1 |
| EDITEUR | UBI SOFT |
| DISTRIBUTEUR | UBI SOFT |
| NOMBRE DE JOUEURS | DE 1 À 4 |
| NIVEAUX DE DIFFICULTÉ | 3 |
| CONTINUES | SAUVEGARDE |
| MEMORY CARD | OUI (1 BLOC) |
| SON EN | STÉRÉO |
| APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU | ON MAITRISE SA F1 ET ON SONGE A F1'97 AVEC NOSTALGIE |

Pfiou ! Avec tous ces jeux de courses qui pullulent sur le marché ça commence à devenir vraiment difficile d'amorcer son texte de façon un peu originale. Je ne vous raconte pas comment je rame. En plus, en face de chez moi, il y a mes voisines qui ont invité des copines (Ouais, on est samedi soir, si vous voulez tout savoir). Et ça rigole, et ça met la musique à fond et ça se trémousse dans tous les sens. Comment voulez-vous travailler dans des conditions pareilles ! Hey, mais c'est qu'elles sont pas mal gaulées les voisines... Non Santoni ! Concentre-toi ! Ne regarde pas les filles danser ! Si je ne fais pas d'autosuggestion, je sens que vais passer le reste de la nuit le pif collé contre ma fenêtre ! Bon, ben voilà, finalement, je l'ai trouvé mon entrée en matière on va pouvoir se lancer dans le vif du sujet maintenant !

### MOINS SEXY QUE LES VOISINES

Adapter un produit PC sur une console a toujours constitué un exercice périlleux surtout lorsqu'il s'agit d'une bombe comme Monaco GP 2. D'entrée de jeu il était inimaginable que cette version PlayStation rivalise d'un point de vue esthétique avec son homologue PC. La Play a des ressources, c'est un fait, mais de là à faire jeu égal avec une machine de plus de 10 000 francs équipée d'une carte 3D, il ne faut pas non plus exagérer. On y était tous préparés néanmoins la qualité graphique du jeu a quelque chose de choquant. Nous sommes en 1999, la PlayStation est là depuis longtemps, d'énormes progrès ont été faits en matière de programmation (le profiler, souvenez-vous), alors pourquoi nous servir un jeu aussi terne visuellement ? Habillage minimaliste, couleurs délavées, textures grossières, affichage du décor capricieux... on atteint le summum du mauvais goût en allant faire son premier arrêt au stand. Un véritable retour à l'ère paléolithique de l'infographie ! Pitoyable ! En gros, hormis la modélisation des monoplaces, on reste très nettement en dessous de Formula One 97 ! Ce titre a quand même deux ans ! Pour légitimer cette tristesse esthétique, certains n'hésitent pas à employer le terme compromis. Pour conserver une fluidité et une impression de vitesse optimales, il était soi-disant nécessaire de faire un « petit » sacrifice. Mouais. Qui s'est occupé du développement déjà ?




L'arrêt aux stands : un grand moment de motion capture.




Un petit schéma permet de surveiller l'état de votre F1. Pratique.




Sur le ralenti on peut constater que les concurrents adoptent des trajectoires idéales. La F1 blanche, c'est moi !




Même en mode simulation, le pilotage demeure très simplifié. Ici je roule dans l'herbe à plus de 200 km/h. Tranquille.

### UN PILOTAGE SANS PROFONDEUR

Il est vrai qu'une fois installé dans le baquet de sa petite Formule 1, ça décoiffe. L'impression de vitesse est vraiment convaincante. Les ralentissements quant à eux sont peu nombreux même à Monaco dans le fameux virage de Loews. Ce qui nous amène à aborder le délicat problème du réalisme. Le pilotage est agréable, le jeu est super jouable c'est indéniable, mais il ne s'agit assurément pas de simulation. Là encore on est loin des modèles physiques de Formula One 97 dont certains aspects avaient pourtant été vivement critiqués par les puristes. Par rapport à la version PC, le pilotage a été considérablement simplifié. Premier constat, les pertes d'adhérence sont très rares, votre F1 colle littéralement au bitume même sous la pluie. Un petit écart dans l'herbe grasse ? Pas de problème la monoplace garde son cap ! Les modèles de freinage témoignent du même exotisme. Ainsi, piler comme un malade en plein virage ne fera pas partir la F1 en sucette. Les distances de freinage sont également très courtes. Enfin un choc a plus de 300 km/h contre une autre voiture ou une barrière se soldera par la simple cassure de votre aileron avant ! Bref, tout ce qui faisait la quintessence de la version PC est passé à la trappe. L'impression de vitesse et le comportement cohérent des concurrents ont beau être les deux principales qualités de Monaco GP 2, la conduite demeure au final vraiment trop superficielle pour captiver ceux qui sont en quête d'une vraie simulation.

11 écuries, 11 pilotes mais pas de licence officielle. Un petit éditeur vous permet de contourner le problème.

### GROS SOUPIR

On se retrouve donc avec un produit très grand public, hyper accessible, certes, mais sans saveur particulière et qui plus est amputé de deux modes de jeu vraiment originaux (les modes carrière et rétro). Grrr. Les développeurs avaient décidément toutes les cartes en main pour nous servir un produit exceptionnel ; pourquoi avoir misé sur l'arcade et dénaturé autant la version PC alors que les joueurs ne désirent qu'une chose : toujours plus de réalisme et d'innovations ? Peut-être est-ce tout simplement un problème de compétences ? N'oublions pas que l'équipe chinoise qui s'est chargée du développement n'avaient pas une culture F1 très développée. Voilà où ça mène la délocalisation.

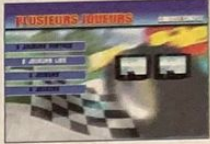
## UN JEU DE F1 TROP ORIENTÉ ARCADE




Il existe 8 points de réglage. Un graphe vous montre l'influence des réglages sur le comportement de la F1.

## LE MINIMUM SYNDICAL

■ *Concernant les options de jeu, là encore, on sent que les développeurs n'ont pas eu envie de trop se casser la tête. On vous l'a dit plus haut, les modes rétro et carrière n'ont finalement pas été intégrés à cette version définitive, le mode challenge est lui aussi porté disparu. Le contenu est par conséquent très conventionnel : un mode arcade dans lequel vous pourrez court-circuiter les chicanes et jouer aux autos tamponneuses sans craindre d'être pénalisé, un mode time attack pour exploser ses records, un modes course simple et un championnat. Ces deux derniers modes vous donnent la possibilité de paramétrer la météo, le degré de réalisme des dégâts et l'application du règlement de la FIA. Hélas, toutes ces options ne parviennent pas à masquer la relative simplicité du pilotage même au niveau de difficulté le plus élevé. Enfin, autre déception, le mode multi-joueurs (à deux en écran splitté ou en link et jusqu'à quatre via le link) ne permet pas de s'affronter en championnat ou de jouer contre d'autres concurrents gérés par la machine. Heureusement, ça reste rapide, fluide et lisible malgré les problèmes d'affichage.* ■







**MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 - 349 F**

| | | |
|---|---|---|
| DESIGN **5** Des F1 plutôt bien modélisées mais un rendu graphique inférieur à celui de F1'97 ! | MUSIQUE ET SON **6** Des bruits de moteur réalistes. Commentaires et musiques discrètes. | DURÉE DE VIE **6** La simplicité du pilotage devrait lasser très rapidement les puristes. |
| ORIGINALITÉ **2** A part un petit graphe qui montre l'influence des réglages sur le comportement des F1, RAS. | JOUABILITÉ **8** La prise en main est intuitive même en mode simulation. Idéal pour les néophytes. | TECHNIQUE **5** Un clipping important et des graphismes en basse résolution assez indigestes. |

**LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE FORMULA ONE 97, MIEUX QUE FORMULA ONE 98.**

**POUR QUEL PUBLIC ?**
Pour ceux qui ne veulent pas se prendre la tête au volant d'une F1.

**6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
MGP 2 est une petite déception. Ubi Soft aurait pu donner naissance à un titre réaliste qui réponde plus aux attentes des fans de F1, au lieu de ça, ils ont préféré adapter leur jeu pour un plus large public. Le résultat ? Un produit conventionnel à réserver aux néophytes de la conduite virtuelle.

Par Kendy Ty

**Virgin Interactive met le paquet, en sortant, pour le marché européen, la troisième conjoncture des aventures « bastonniques » de Dark Stalkers. Force est de constater que les monstres se crêpent le chignon avec toujours autant d'humour et de légèreté !**









# DARK STALKERS 3

**EDITEUR : CAPCOM/VIRGIN I.E.**
**DISPONIBLE EN AVRIL**



*Sasquatch crée une flaque de glace pour déséquilibrer ses adversaires.*



Les combattants de Dark Stalkers sont issus de mythes fantastiques créés pour effrayer les petits enfants désobéissants. Pour ce troisième opus, qui n'aura jamais connu d'épisode intermédiaire (en l'occurrence, Dark Stalkers 2), 3 persos inédits font leur apparition : Bonny Hood le petit chaperon rouge, Q-Bee la femme abeille et Jedah le vampire pédant. Les autres protagonistes émanent des 2 précédents Vampire Hunter, titre original de la saga. Ce qui nous confère un total de 18 persos comprenant Dimitri le vampire, l'ours Sasquatch, Huitzil le robot, Victor l'humuncule, l'Egyptien Anakaris, Felicia et ses copines les chauves-souris, le squelettique Rapter, Rikuo l'homme-poisson, Talbath le loup-garou, Donovan l'exorciste oriental, Bishamon le samouraï et, enfin, l'incandescent Pyron. Toute une tripotée de monstres miteux sur le retour en somme…

## DES ANIMATIONS TRES « CARTOON »

C'est indéniable, les animations des personnages bénéficient de soins particuliers en ce qui concerne leurs mimiques et leurs coups spéciaux. Véritables dessins animés interactifs, les animations fourmillent de détails et d'images subliminales. Par exemple, lorsque Victor encaisse un coup violent, son cerveau se retrouve éjecté hors de son crâne et ses yeux lui sortent des orbites tels des merlans frits ! De plus, les super combos donnent lieu à de spectaculaires effets graphiques très dynamiques, qui rendent les impacts des attaques très violentes. Les cheveux se frisent, les corps s'électrisent dévoilant les squelettes des protagonistes, les rictus de douleurs déforment les visages… En outre, on retrouve la griffe et le savoir-faire Capcom en matière de graphisme et d'animation. Le rapprochement inconscient avec Marvel Super Heroes ou encore la série des Street Zero s'avère ici flagrant, puisque le style reste identique. Du point de vue technique, il est fort agréable de constater que, malgré la taille imposante de certains personnages (comme Sasquatch ou Huitzil), l'animation ne souffre nullement de ralentis ou de bugs d'affichage, ce qui était le cas de Marvel. Bien au contraire, ici, vous pourrez même accélérer la vitesse des combats via une option dans le menu de configuration, sans altérer la jouabilité ou le comportement des sprites à l'écran. Sans conteste le point fort du jeu.

| FICHE TECHNIQUE | |
|---|---|
| GENRE | COMBAT |
| EDITEUR | CAPCOM |
| DISTRIBUTEUR | VIRGIN I.E. |
| NOMBRE DE JOUEURS | 2 |
| NIVEAUX DE DIFFICULTÉ | 8 |
| CONTINUES | INFINIS |
| MEMORY CARD | OUI (1 BLOC) |
| SON EN | Q-SOUND STÉRÉO |
| APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU | ON INSULTE SON PARTENAIRE HUMAIN OU L'ORDINATEUR ! |





*Lorsque les super combos se croisent, il s'ensuit une déferlante d'effets graphiques !*

## UN NOUVEAU SYSTEME 3 DE JEU

Comme vous vous en doutez, le système a évolué dans le bon sens, depuis le premier épisode, puisqu'il est désormais possible de choisir entre 2 modes de super combos incluant les anciennes et les nouvelles attaques. Autrement, à la manière du Zero Attack de Street Fighter Zero, vous serez en mesure de créer vos propres enchaînements, au prix d'un niveau entier de votre jauge de furie, en pressant simultanément sur un bouton pied et poing. Cela aura pour effet, à l'écran, de vous plonger temporairement dans une sorte de décor nuageux. Un peu comme pour le principe des mondes parallèles de Bioman, qui accroît votre puissance… Quelle comparaison... Sinon, la prise en main des coups spéciaux s'effectue à base de quarts de tours ou de demi-cercles à la manette, tout comme dans un Street. A la différence qu'ici le déclenchement des attaques bénéficie d'une plus grande tolérance, comparé à Vampire Hunter premier du nom, qui n'admettait aucune erreur dans les manipulations. En bref, Dark Stalkers 3 annonce de véritables progrès dans sa maniabilité, en gommant les faiblesses du passé.

*Bishamon étourdit Donovan, en faisant tournoyer des esprits autour de lui !*

## DES OPTIONS À GOGO

Le passage de l'arcade à la console nécessitait bien évidemment de rajouter des options inédites. C'est la raison pour laquelle le mode original vous accordera un moment de créativité, vous permettant d'élaborer votre propre assaillant. Vous commencerez par lui donner un nom. Ensuite, vous lui ferez affronter un maximum d'adversaires, pour augmenter ses points d'expérience et, par la même, améliorer ses caractéristiques en résistance et puissance. Evidemment, toute cette opération ne vaut que si vous pouvez sauvegarder les données de votre perso sur Memory Card ! Une fois cela effectué, libre à vous de défier vos amis, en vous frottant à leurs chimères. Très pertinente, dans le fond, cette option motive le joueur à accumuler les combats en mode solitaire, normalement source de lassitude pour qui s'habitue trop vite aux techniques de l'ordinateur. Excellente idée donc de la part de Capcom. Sinon, pour les férus d'illustrations, une galerie d'images se complète au fur et à mesure que vous recommencez et terminez le jeu. En résumé, Dark Stalkers 3 se place sans peine à la hauteur d'un Street Fighter. Un bon substitut pour tous ceux, et ils sont nombreux, qui en ont assez de Street Fighter.



*Le pauvre Victor se fait passer à tabac par des clones de Felicia !*

## DES PROVOCATIONS PUISSANTES !

*■ En pressant sur le bouton Select, votre monstre pourra se moquer de son adversaire. Les amateurs de curiosités débiles ne pourront que s'en réjouir ! ■*



*Hsien Ko fait surgir des lames de Sutra géantes du sol !*

## LYCANTHROPE, VAMPIRE, SUCCUBE, HUMUNCULE… LA FAMILLE EST RÉUNIE AU GRAND COMPLET !







*Q-Bee emprisonne Jedah dans une sculpture de miel !*

**DARK STALKERS 3 - 349 F**

| Critère | Note | Commentaire |
|---|---|---|
| DESIGN | 7 | Plutôt axé manga, le style graphique fait penser à du dessin animé. Epuré mais efficace. |
| MUSIQUE ET SON | 4 | Les musiques mélangent boîte à rythme et synthé, pour former une soupe sonore sans saveur. |
| DURÉE DE VIE | 7 | C'est un jeu de combats : seul, vous risquez de vite vous ennuyer. A deux, c'est le nirvana ! |
| ORIGINALITÉ | 4 | L'idée des créatures de la nuit est excellente, mais le jeu est trop proche de Street Fighter. |
| JOUABILITÉ | 8 | La prise en main est confortable et aisée, les amateurs de Street s'y retrouveront vite. |
| TECHNIQUE | 7 | De la 2D au top. Bien que la taille des sprites soit importante, le titre ne ralentit pas. |

**LE COMPARATIF : MIEUX QUE MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER, MOINS BIEN QUE STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA.**

**POUR QUEL PUBLIC ?**
**Pour ceux qui en ont marre de ressasser Street Fighter à longueur de journée !**

**6 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Attaques délirantes, attitudes humoristiques, les persos de Dark Stalkers 3 sont attachants ! Les combats s'avèrent palpitants et la prise en main rapide. Doté d'un mode original aussi intéressant que captivant, DS3 est une excuse pour délaisser, ne serait-ce qu'un instant, l'indétrônable Street Fighter.

Par Dave Martinyuk

**A ma droite, une équipe de super héros tout droit débarqués des plus célèbres comics américains. A ma gauche, un panel de personnages hors du commun qui a ouvert la voie à un genre désormais sacré : le jeu de combats. Entre les deux, mon cœur balance...**














# MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

**EDITEUR : CAPCOM**
**DISPONIBLE EN AVRIL**




| FICHE TECHNIQUE | |
|---|---|
| GENRE | COMBAT |
| EDITEUR | CAPCOM |
| DISTRIBUTEUR | VIRGIN I.E. |
| NOMBRE DE JOUEURS | 1 OU 2 |
| NIVEAUX DE DIFFICULTÉ | 8 |
| CONTINUES | INFINIS |
| MEMORY CARD | OUI (1 BLOC) |
| SON EN | STÉRÉO |
| APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU | MON ÉQUIPE : ZANGIEF ET HULK, 1 QUINTAL SUR LA BALANCE. |

Je suis un fan de la série des Street Fighter, depuis de nombreuses années. Et elle me le rend bien. Toutefois, il me faut bien admettre que le temps passe, le temps lasse, et il m'est de plus en plus difficile de conserver, au fond de mon regard éteint, cette flamme des premiers jours où la simple évocation de ce nom me comblait de joie. En intégrant les héros de Marvel à la série, Capcom a également revu la jouabilité. Dans un monde de héros, tout est « super », en particulier les pouvoirs, et il fallait que cela se ressente de façon évidente dans le jeu. C'est à ce moment qu'un petit gars de chez Capcom a mis son nez dans un dico et est allé chercher la définition du mot « démesure »...

## COMICS VS VIDEO GAME

Marvel Vs SF, c'est de l'explosion pyrotechnique à tour de bras, des couleurs qui pètent, des écrans qui s'illuminent sans cesse... De la poudre aux yeux qui fonctionne plutôt bien. Les attaques sont démesurées et Super Hado-ken (Ryu) ou Optic Blast (Cyclope) prennent maintenant une bonne moitié d'écran.







*Le nom des super attaques s'affiche sur l'écran, lorsque vous terminez un adversaire avec.*





C'est amusant, même si ça n'apporte pas grand-chose.

Pour parler des personnages, il faut les diviser en 2 équipes. Du côté des Marvel, 8 persos répondent présents : Captain America, Hulk, Serval, Spiderman, Omega Red, Shuma-Gorath, Black Heart et Cyclope. Chez les Street Fighter, un combattant de plus est disponible. Il y a Ryu, Ken, Chun-Li, Zangief, Dhalsim, Akuma, M. Bison, Sakura et, enfin, Dan Ibiki.. On en arrive à un total de 17 protagonistes. Cela sans compter d'éventuels personnages cachés (Evil Zangief, Gambit, Mephisto... présents dans la version arcade mais que je n'ai pas (encore) trouvés ici) ni les boss, Apocalypse et Cyber Akuma.

## FAUX DUO ET VRAIE DUALITÉ

Il existe, dans Marvel Vs SF, différents modes de jeu, qu'on connaît bien, pour la plupart. Training, versus, tournoi, hero battle et crossover. Les deux derniers nous interpellent quelque peu. Le « hero battle » met face à face les Marvel et les Street Fighters. Les combats s'enchaînent et on voit l'équipe la plus forte. Rien d'extraordinaire. En ce qui concerne le « crossover », il vous autorise à jouer avec 2 personnages et à en changer quand bon vous semble en cours de combat. Car oui, vous pouvez sélectionner 2 combattants en modes « versus » ou « tournoi », mais le second personnage ne sert qu'à appuyer vos super attaques ou vos contres. Bah vi, c'est dommage, mais c'est comme ça. La mémoire vidéo de la PlayStation n'est pas assez étendue pour mémoriser les palettes de mouvements de plus de 2 combattants. En mode « crossover », lorsque vous choisissez 2 persos, vous retrouvez ces mêmes figures en face de vous. Match miroir obligatoire.

Technique, Marvel Vs SF l'est un petit peu, produit Capcom oblige. Il y a des contres, des air combos, des team super combos, des contres-chopes... On ne peut pas dire que le jeu manque de subtilité, même si tout cela est noyé dans un univers apocalyptique de pouvoirs qui fusent et de lumières éclatantes qui viennent illuminer l'écran comme un grand feu d'artifice. Plus tassé et lent que la version NTSC (version japonaise), Marvel Vs SF sauve la mise, du côté de la vitesse grâce à son mode turbo qui permet de booster quelque peu le déroulement des combats. Un jeu sympathique mais qui n'innove pas et fait figure de titre déjà vu. A réserver aux boulimiques du genre.




*Les attaques combinées voient l'écran exploser de mille feux. Amusez-vous à créer différentes équipes, pour voir de quelle façon les personnages se complètent.*




*Le mode crossover autorise des matchs pendant lesquels vous pouvez changer de personnages... mais seulement en mirror.*




EVITEZ LES ÉQUIPES RYU-KEN, ÇA N'EST VRAIMENT PAS ORIGINAL...




**POUR QUEL PUBLIC ?**
Pour tous ceux que les recyclages incessants de Capcom n'ont pas encore lassés, si cela est possible...

**MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER - 349 F**

| Critère | Note | Commentaire |
|---|---|---|
| DESIGN | 6 | Décors colorés et remplis de clins d'œil. L'ambiance est à la fête. |
| MUSIQUE ET SON | 6 | Les voix sont pêchues. Quant aux musiques, on les oublie facilement. |
| DURÉE DE VIE | 6 | Une petite partie comme ça, de temps en temps, pour se détendre. |
| ORIGINALITÉ | 2 | C'est le combien ? Le trentième jeu Street Fighter ? On commence à fatiguer ! |
| JOUABILITÉ | 7 | Il faut aimer faire n'importe quoi avec son paddle, mais, dans le genre, c'est réussi. |
| TECHNIQUE | 5 | Ensemble tout juste honnête. On aurait tout de même aimé des animations plus détaillées. |

**6 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Marvel Vs SF est sans surprise mais on a du mal à l'appréhender de façon « normale ». Les titres Capcom se suivent et se ressemblent beaucoup. On ne sait plus si c'est du recyclage ou de l'arnaque. Reste un jeu chatoyant et explosif que les aficionados de combats impressionnants devraient apprécier.

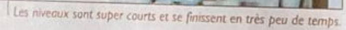
**LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE MORTAL KOMBAT III, MOINS BON QUE STREET FIGHTER ALPHA 2.**

Par François Tarrain

**Avec la sortie du film dans les salles obscures, la déferlante marketing Astérix s'est abattue sur la France. Profitant de cet engouement pour les deux irréductibles Gaulois, Infogrames s'est engouffré dans cette brèche juteuse en développant Astérix, le jeu.**







Les niveaux sont super courts et se finissent en très peu de temps.





# ASTERIX





EDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBLE FIN MARS

A chaque fois, c'est la même chose ! Un film cartonne au box-office, un éditeur s'empresse de développer un jeu en parallèle, et le résultat est pitoyable. L'histoire se répète ainsi depuis la nuit des temps. Et, à chaque fois, malgré les mises en garde de la presse, ces produits marketing réussissent à trouver leur public. Tenez, prenez l'exemple d'Astérix. Au cinéma, la beaufitude du bedonnant Depardieu, le ridicule d'un Clavier aussi bien dans ses baskets qu'un centurion romain dans ses Caligae et le charme épicé d'une Casta ont réussi à séduire des millions de spectateurs. Bref, le phénomène populaire (et commercial) est indéniable. Dès lors, Astérix devenait une valeur sûre, un label de qualité, synonyme de gros profits en perspective. N'écoutant que son cœur capitaliste, Infogrames s'est donc empressé de développer un soft mettant en scène Astérix et Obelix. Commercialement, c'est bien vu... On appelle ça avoir le nez creux... Creux, comme le résultat !

## FICHE TECHNIQUE

| | |
|---|---|
| GENRE | OPPORTUNITÉ COMMERCIALE |
| EDITEUR | INFOGRAMES |
| DISTRIBUTEUR | INFOGRAMES |
| NOMBRE DE JOUEURS | 1 |
| NIVEAUX DE DIFFICULTÉ | 3 |
| CONTINUES | OUI |
| MEMORY CARD | OUI |
| SON EN | STÉRÉO |
| APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU | GOSCINNY DOIT SE RETOURNER DANS SA TOMBE ! |

## L'AMOUR DU RISK

Après une intro de bonne facture plantant le décor, un rapide didacticiel vous présente, dans les grandes lignes, le principe du jeu. Concrètement, Astérix alterne de longues et pénibles phases de wargame à la Risk, avec des séquences de plates-formes/arcade. Tout débute sur une carte de la Gaule, divisée en plusieurs dizaines de petites provinces. Comme de bien entendu, elles sont toutes aux mains des infâmes Romains, exception faite du petit village des irréductibles Gaulois ! C'est d'ailleurs depuis ce havre de paix que débute votre conquête. D'emblée, vous avez à votre disposition 20 troupes que vous pouvez déplacer sur les territoires jouxtant le vôtre. Lorsque vous attaquez un camp romain, la résolution du combat se déroule de trois manières différentes. Si vous êtes en surnombre, vous gagnez systématiquement. Si vous êtes à égalité avec l'ennemi, l'issue du combat est soit aléatoire, soit conditionnée par un mini-jeu d'adresse.









Au nombre de deux, ces phases proposent un challenge ultra-basique : un coup, vous devez pratiquer le « lancer de Romains », un peu comme celui de poids lors des J.O. (vu dans Track & Field de Konami), un autre, vous devez vous adonner au « casse-barriques ». A l'usage, ces petites épreuves révèlent vite leur manque d'intérêt et leur répétitivité. Bref, c'est super gonflant. Enfin, dernière possibilité, vous accédez à une phase de pur jeu de plates-formes, dont nous reparlerons.

Une fois votre tour de jeu terminé, à savoir lorsque vous aurez effectué toutes vos attaques et vos repositionnements de troupes, l'ordinateur prend les commandes et joue son propre tour. Durant cette phase, il exécute le même genre d'actions que vous. Le problème, c'est qu'il est impossible de zapper cette séquence ! Vous êtes donc obligé de vous fader en spectateur impassible le tour de jeu des Romains dans son intégralité. Un très mauvais point pour le rythme de l'action !

Au fil de vos conquêtes, vous accéderez à certains territoires où la victoire se joue au cours d'une séquence de jeu de plates-formes en simili-3D. Et là, le sentiment d'être en présence d'un jeu nullissime atteint son paroxysme !

## BUGLAND

Au cours des sept niveaux de plates-formes (plus un caché), vous devez récupérer autant d'ingrédients nécessaires à Panoramix pour compléter sa potion magique. Ces séquences, où vous incarnez alternativement Astérix et Obélix, s'avèrent tout simplement bâclées. Moteur 3D poussif, bugs d'affichage à gogo, jouabilité exécrable, intérêt inexistant, ennemis complètement débiles...

Ces passages d'anthologie confinent à la médiocrité la plus absolue ! En plus, ils se finissent en deux temps, trois mouvements, avec, au final, le sentiment d'avoir traversé un grand vide ludique. Seule la modélisation fidèle de nos deux Gaulois vaut à peu près le détour.

Voilà, vous savez maintenant à quoi vous attendre. Astérix est l'un des jeux les plus creux qu'il nous ait été donné de voir sur PlayStation. Alterner les phases de Risk et de plates-formes est un exercice soporifique à souhait, qui laissera tous les fans sur leur faim, y compris les plus jeunes. Et ne pensez pas que nous ayons une quelconque dent contre Infogrames en publiant le test de leur produit sur deux pages, au lieu de l'évacuer en Court Métrage ! Il ne s'agit en rien d'une vendetta gratuite. En fait, notre but est beaucoup plus simple : vous mettre en garde. Ne vous laissez pas berner par la monstrueuse campagne de pub orchestrée autour de ce jeu. Elle n'est là que pour profiter du phénomène de mode Astérix et attirer les joueurs candides. Alors, si vous franchissez le pas malgré nos conseils, vous ne pourrez que vous en prendre à vous-même...





# JE SUIS MÉDIUM !

*Eh oui, vous ne le saviez peut-être pas, mais, non content d'être testeur de jeux vidéo, je possède également un don de clairvoyance. Sceptique ? Tenez, en voilà la preuve...*

*Après avoir écrit le test qui orne ces pages et avoir octroyé à Astérix la note qu'il mérite, j'ai eu une vision prémonitoire. Tout se déroule après la parution de ce numéro de PlayStation Magazine, dans nos locaux. Le téléphone sonne. Une personne d'Infogrames France nous appelle, à propos du test d'Astérix. Pour ne citer personne, nous l'appellerons « Monsieur X ». Voilà, en gros ce qu'elle nous dira.*

*Monsieur X : Allo, ici Monsieur X, d'Infogrames France. Je vous appelle à propos du test d'Astérix paru dans le numéro daté d'avril. Pourrais-je parler à quelqu'un de compétent ?*

*Zorro (personne compétente de notre rédaction) : Oui, y aurait-il un problème ?*

*X (voix très énervée) : Oui, un gros problème ! Vous avez assassiné mon jeu. Vous n'avez rien compris au concept d'Astérix. Vous êtes incompétent !!*

*Zorro : Vous pouvez préciser... Selon nous, Astérix est un jeu sans aucun intérêt, et sa note est largement justifiée !*

*X (agacé) : N'importe quoi ! Astérix est un jeu destiné à une cible jeune. Les joueurs âgés de 8 à 12 ans sauront apprécier ses qualités intrinsèques...*

*Zorro : Ouais... Et vous croyez que les enfants vont lui pardonner ses graphismes infâmes, sa jouabilité exécrable et son intérêt proche du néant ?*

*X (fatalise) : Ah là là... On sent que vous n'êtes pas joueur dans l'âme. Vous n'avez aucune pitié pour nous... Et puis, vous savez, il y a des gens qui ont bossé de longs mois sur le jeu et qui seraient très déçus de le voir ainsi critiqué. Pensez un peu à l'équipe de développement. Vous avez assassiné, en deux pages, leur jeu, lui avez mis 1/10 et vous n'avez aucun remords ?*

*Zorro : Non, pourquoi ? On devrait ? Les états d'âmes des développeurs ne nous regardent pas ! Notre job, c'est de conseiller nos lecteurs dans leurs achats. Leur indiquer les jeux qui méritent qu'on débourse 350 francs et ceux qu'il faut à tout prix éviter. Point barre ! Si un joueur achète Astérix, il sera déçu. C'est un fait ! Et si on lui dit que, grâce à lui, une équipe de développeur pourra bouffer et ne déprimera pas, ça ne le consolera pas pour autant !*

*X (radouci) : Ok, ok... Mais, en agissant de la sorte, vous risquez de mettre en péril notre société. Nous avons investi beaucoup d'argent sur ce produit, et avec un 1/10 dans votre canard, la distribution ne voudra pas référencer Astérix dans ses rayons. Vous allez avoir des chômeurs sur la conscience !*

*Zorro : Désolé, mais notre rôle n'est pas de promouvoir les jeux pourris, pour défendre la santé financière d'un éditeur ! Nous testons tous les titres, qu'ils soient bons ou mauvais, et donnons notre avis objectif de joueur.*

*X (regain d'énervement) : Et vous occultez le succès populaire du film Astérix, la notoriété de ses héros et leur capital sympathie ? Ça aussi ça compte, pour le joueur. Il sera heureux d'incarner des personnages de B.D. aussi sympas !*

*Zorro : Ça m'étonnerait beaucoup, qu'il prenne plaisir à diriger deux vastes bugs !*

*X (attristé) : Mais enfin, sous couvert de liberté de la presse et d'intransigeance, vous ne pouvez tout de même pas nous faire ça ! Nous vous avons envoyé le jeu en toute confiance, et là, vous mettez en péril notre entreprise.*

*Zorro : Ah ! Eh bien, je suis réellement désolé. Quand vous sortez des jeux pourris, nous les descendons avec nos arguments de joueurs. Quand vous sortez des bons jeux, nous les défendons. C'est la règle du jeu...*

*X : Belle mentalité de justicier ! Mais le jour où tous les éditeurs auront déposé le bilan à cause de vous, que ferez-vous ?*

*Zorro : Eh bien... Voyons... Nous ferons autre chose. Mais ce jour-là n'est pas encore arrivé... je crois, si ?*

*Voilà, ma vision s'est achevée sur ces mots. Nous verrons bien si mon don de médium se confirme, dans quelques semaines....* ■

**POUR QUEL PUBLIC ?**
**Ceux qui passeront outre nos avertissements et dont la passion pour Astérix ne connaît aucune limite.**

**ASTÉRIX - 369 F**



| Critère | Note | Commentaire |
|---|---|---|
| DESIGN | 4 | L'univers 3D est assez réussi, mais manque cruellement de charme. |
| MUSIQUE ET SON | 5 | Musiques bon enfant soûlantes et bruitages reprenant les onomatopées de la B.D. |
| DURÉE DE VIE | 2 | Dans l'absolu, elle semble élevée, mais on s'ennuie tellement qu'on se lasse vite. |
| ORIGINALITÉ | 3 | Mêler des notions de wargame simplifié à de la plate-forme aurait pu être une bonne idée. |
| JOUABILITÉ | 3 | La partie Risk ne pose aucun problème, mais les niveaux plates-formes sont injouables ! |
| TECHNIQUE | 2 | La cata. dans les passages 3D. C'est lent, mal animé et blindé de bugs ! |

**1 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Astérix ne possède aucun atout suffisant pour sortir des affres de la médiocrité. Un titre indigent, qui nous prouve une fois de plus que l'exploitation d'une licence est un exercice périlleux, qui se solde souvent par un ratage complet. Presque un cas d'école.

**LE COMPARATIF :** MOINS BIEN QUE LUCKY LUKE, MIEUX QUE... LÀ, JE SECHE.

Par Julien Chièze

**Qui a osé déclarer que la pratique du golf ne s'adressait qu'à une élite ? Pour ses grands adieux, Psygnosis met à la portée de tous une simulation réussie d'un sport où la balle est toute petite et où les clubs servent à effectuer des holes in one.**





*Les bunkers, véritables pièges du golfeur, nécessitent beaucoup d'attention afin de s'en extirper.*

Certaines constatations ne trompent pas. Dynamique et conquérant, le Psygnosis des débuts de la PlayStation nous offrait un exubérant WipEout. Désormais, alors que la firme à la chouette tire tristement sa révérence, son dernier titre n'est autre qu'une simulation de golf.

## UNE SIMULATION COMPLETE QUI N'EST PAS EXCEPTIONNELLE

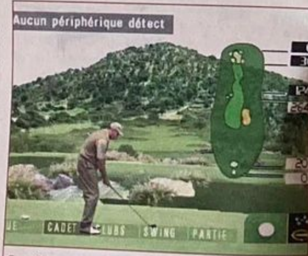
# PRO 18 WORLD TOUR GOLF

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN AVRIL

Ironie du sort ou symbole, à chacun de se forger son opinion. Quoi qu'il en soit, malgré son caractère de petit jeu anecdotique, Pro 18 World Tour Golf ne fait pas déshonneur à Psygno. Ainsi, face au passable Tiger Woods du géant Electronic Arts et au délirant Everybody's Golf de Sony, Pro 18 parvient aisément à obtenir une place de tout premier choix.

### L'ESPRIT CONSOLE

Entendons-nous tout d'abord sur le terme « simulation ». Vous savez, sur PlayStation, l'un des principes de base repose sur la sacro-sainte « accessibilité ». Explications : tout le monde doit pouvoir avoir accès au jeu et ce, de manière quasi immédiate. Au diable les interfaces surchargées, les options à rallonge dans le pur esprit PC. Ah ces bonnes vieilles notices de 458 pages pesant au bas mot 5 kilos ! Le simple fait de les consulter représentait déjà une perte substantielle de calories. Cette simulation se veut abordable, pas la peine donc de suer à grosses gouttes. On ne va pas vous demander de devenir un dieu du green. Vous allez juste devoir être précis et calme, afin de déposer délicatement une ch'tite balle blanche dans un trou. Dans Pro 18, tout a donc été conçu pour que les fans de golf, mais aussi les novices, éprouvent le même plaisir devant leur écran. Pour y parvenir, les développeurs ont inclus deux stades d'approche successifs. Tandis que le premier, réservé aux débutants, nécessite peu de compétences techniques – comme le choix du club, par exemple -, le second permettra aux joueurs confirmés d'avoir accès à un vaste panel d'options poussant ainsi le réalisme dans ses derniers retranchements. Ouf, vous pouvez respirer.




*En affichant la mini-carte, vous pourrez mieux appréhender les difficultés du parcours.*



### FICHE TECHNIQUE

| | |
|---|---|
| GENRE | SIMULATION DE GOLF |
| EDITEUR | PSYGNOSIS |
| DISTRIBUTEUR | PSYGNOSIS |
| NOMBRE DE JOUEURS | 1 À 8 |
| NIVEAUX DE DIFFICULTÉ | 1 |
| CONTINUES | SAUVEGARDES |
| MEMORY CARD | OUI (1 BLOC) |
| SON EN | STÉRÉO |
| APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU | ON SE FAMILIARISE AVEC LES EAGLE ET LES BOGEY. |

### DU CLUB AU PADDLE

Après vous être glissé dans la peau d'une des huit légendes vivantes et légèrement bedonnantes de ce sport, avoir revêtu votre petit tricot et délicatement lassé vos chaussures à pointes, vous serez fin prêt pour attaquer votre premier parcours. Immédiatement, la confrontation face au « swingomètre Pro » paraît inévitable. Comme d'habitude, dans ce type de simulation, une jauge ovale représentera les multiples mouvements de votre swing que vous décortiquerez en clics successifs. On définit la puissance du coup, sa direction et puis l'effet qu'on souhaite donner. Et là, comme si le mot maudit avait été énoncé, j'en aperçois quelques-uns qui commencent à blêmir. Don't worry, be happy, serais-je tenté de répondre, tant la possibilité de doser ses effets constitue la principale force de Pro 18. Contourner un obstacle grâce à une trajectoire courbe et effectuer un put en se servant judicieusement de la topologie du tracé seront autant de paramètres rendus accessibles grâce à cette technique. Avec un peu d'entraînement les fades (trajectoire incurvée dans le sens des aiguilles d'une montre) ou encore les draws (trajectoire incurvée dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) n'auront bientôt plus de secret pour vous.










### DIFFICILE DE S'IMPROVISER GOLFEUR

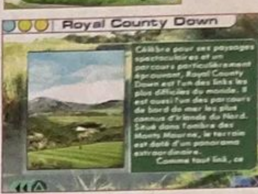
Les fans vous le confirmeront : une fois le club en main, difficile de lâcher une partie ! Le pire c'est que cela se vérifie parfaitement avec Pro 18. Ainsi, entre les skins games (le meilleur concurrent remporte des sommes astronomiques à chaque trou), le shoot out (par élimination directe à chaque trou), les tournois simples ou par équipes, il y a de quoi faire et de quoi bien s'amuser entre amis. Et pourtant, l'ensemble n'est pas exempt de défauts. A commencer par le nombre restreint de parcours : seulement 3 tracés et donc 54 trous. On est loin des 5 parcours de Tiger Woods, mais bon, au moins, on ne s'ennuie pas. Cependant c'est l'approche du green qui pose le plus de problèmes. Difficile de se faire une idée sur la force à appliquer au coup et en ce qui concerne la représentation du relief, euh… eh bien, pour rester poli, on se contentera de dire qu'elle paraît un peu minable ! Rageant d'avancer en aveugle, alors que votre objectif se situe à moins de 40 centimètres de vos doigts de pied de millionnaire du dimanche. Restons zen, oui, gardons notre sang-froid, c'est le sport qui veut ça ! Bref, même si on ne détient pas encore la simulation ultime, Pro 18 devrait satisfaire un large public, par sa convivialité (jusqu'à 8 joueurs) et sa réalisation globale de qualité.




## SAVOIR PATIENTER

*Visiter les plus beaux sites mondiaux, ça vous plairait ? Eh bien, vous avez de la chance de jouer à Pro 18. Sur les trois parcours officiels mis à votre gracieuse disposition (54 trous, c'est un peu limite, mais bon), il va falloir pas mal de patience, avant de s'imposer au top niveau. Lors de vos premières parties, un conseil : contentez-vous de rester sur le fairway ! Ne jouez pas les stars en tentant des coups de folie… vous risqueriez de passer votre temps dans le rough. Ainsi, au début, habituez-vous à la maniabilité du jeu, à doser vos effets, puis ce n'est que par la suite que vous pourrez vous la jouer maître du green en tentant des longs shots. Le golf nécessite de savoir rester humble… au départ en tout cas.*







*Lors des skins games, chaque trou remporté rapporte une petite fortune. Motivant, n'est-ce pas ?*



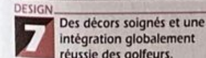







**POUR QUEL PUBLIC ?**
**Les amoureux de verdure, de calme et de golf à domicile devraient apprécier.**

**PRO 18 WORLD TOUR GOLF - 349 F**



**DESIGN** – **7** – Des décors soignés et une intégration globalement réussie des golfeurs.

**MUSIQUE ET SON** – **6** – « Cui-cui » font les oiseaux. « Flocht » fait votre swing… Une ambiance très golf !

**DURÉE DE VIE** – **6** – De nombreuses compétitions mais seulement trois parcours. Dommage.

**ORIGINALITÉ** – **5** – Les simulations de golf de qualité se comptent sur les doigts de la main.

**JOUABILITÉ** – **7** – La technique du swingomètre assimilée, on commence à se prendre pour un as du green.

**TECHNIQUE** – **5** – Des images fixes et une absence de zoom. C'est honnête, mais ce n'est pas l'extase non plus.

**6 – NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
**Pro 18 fait figure de bon compromis entre simulation et accessibilité. Agréable, rapide à prendre en main et assez complet malgré un léger manque de parcours, le dernier titre de Psygnosis fait partie des meilleures simulations de golf sur PlayStation.**

**LE COMPARATIF : PLUS SÉRIEUX QU'EVERYBODY'S GOLF ET BIEN PLUS AGRÉABLE QUE TIGER WOODS 99.**

Par Jean Santoni
Photos Patrick Sordoillet

# Stéphane Baudet et David Nadal

## LES HOMMES QUI VALAIENT 3 MILLIONS DE V-RALLY

V-Rally, tous les possesseurs de PlayStation connaissent. Meilleure vente de l'année 1997, cette simulation reste, avec Gran Turismo, l'un des temps forts de la console dans le registre de la simulation automobile. Un mythe ou presque, derrière lequel se cachent deux êtres humains aussi déterminés à bien faire que discrets.

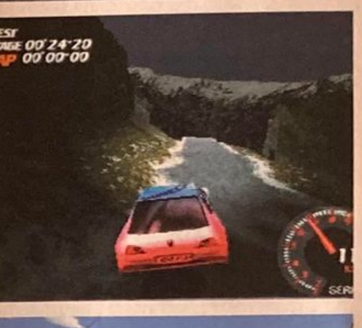
Souvenez-vous, en juin 1997, un jeu allait littéralement bouleverser le petit univers de la course automobile, faire la réputation d'Infogrames sur PlayStation, donner ses lettres de noblesse à la « French Touch » et, par la même occasion, contribuer à l'hégémonie de la machine Sony sur le Vieux Continent ! D'une pierre quatre coups, pourrait-on dire ! Il s'agissait bien évidemment de V-Rally. A ce jour, il s'en est vendu plus de 3 millions d'exemplaires à travers le monde. Pratiquement deux ans après son arrivée sur le marché, le titre d'Infogrames est encore présent sur les linéaires de magasins spécialisés et continue de se vendre malgré la concurrence d'un certain Colin McRae Rally (la gamme Platinum de V-Rally a cartonné à Noël). Plutôt pas mal, pour un disque qui tient dans une petite boîte de quelques centimètres carrés, n'est-ce pas ? A l'origine de ce succès et de ce qui sera peut-être considéré dans quelques temps comme l'une des références incontournables de la simulation automobile (là, on parle de V-Rally 2), il y a deux hommes, deux noms : Stéphane Baudet, 30 ans, boss d'Eden, le studio de développement de V-Rally 2 et David Nadal, 28 ans, lead programmeur et chef de projet sur V-Rally 2. S'il fallait trouver des mots pour vous donner une petite idée de leur caractère, ce serait sans aucun doute les adjectifs discrets, ambitieux, perfectionnistes et déterminés. La frime, ce n'est assurément pas trop leur truc. Des faits plutôt que des paroles, telle pourrait être leur philosophie.

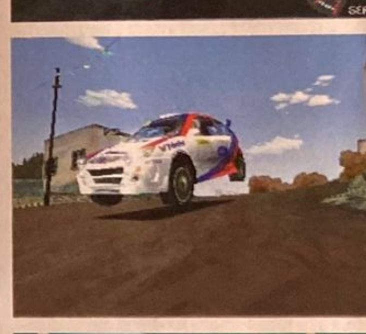
### UN PASSÉ CHARGÉ

Lorsqu'on demande à Stéphane Baudet de nous faire un petit tour d'horizon de sa carrière, David Nadal éclate de rire : « Il y en a pour deux plombes ! ». Stéphane a commencé sa carrière dans le milieu du jeu vidéo, il y a maintenant 10 ans ! Après avoir obtenu son BTS d'Informatique Industrielle, il a débuté comme programmeur chez Infogrames, sur une simulation de troupes d'intervention que les core gamers connaissent bien : Opération Jupiter (The Hostages, en anglais). Nous étions en 1989. A cette époque, deux ordinateurs, l'Amiga et l'Atari ST, dominaient le marché vidéo-ludique de façon écrasante. Souvenirs, souvenirs : « Sur Opération Jupiter, quand je suis arrivé, le jeu était déjà en cours de développement. Je n'ai pas eu tellement mon mot à dire. Il y avait quelque chose de frustrant dans cette première expérience ». Ce n'est qu'un an plus tard, sur Nord & Sud (un titre dédié à la célèbre B.D. belge Les Tuniques Bleues) que Stéphane commence vraiment à s'intéresser au contenu du jeu, notamment à tout ce qui a trait au design. Il conçoit N & S de A à Z et assume plutôt bien son rôle de « lead programmeur ». S'ensuit une période de transition peu excitante où Stéphane rejoint divers projets - « rien d'extraordinaire » nous confie-t-il - dont Drakken, un jeu de rôles ambitieux sur Amiga (tout était en 3D temps réel, une performance pour l'époque) qui connaîtra un certain succès auprès du public européen malgré de nombreux bugs et problèmes de jouabilité. Un peu plus tard, Infogrames envoie Stéphane en Angleterre, pendant un peu plus d'un an et demi. Là-bas, il tient le rôle d'un « producer » sur divers sites de développements britanniques. Sa mission : confier des adaptations de titres Infogrames et développer des produits originaux dont Alcatraz et l'une des innombrables version de Sim City (un jeu de gestion économico-financière). Une fois revenu du pays des british, Stéphane s'occupe de tous les développements externes de la société lyonnaise, à la fois des teams anglaises et de toutes les autres équipes restées en France. Pour Stéphane, c'est l'une des périodes de son histoire les plus difficiles. Il a le sentiment de s'éloigner de ce pour quoi il était fait. Très rapidement, il se lasse de ce rôle de gestion de suivi de projet. « Je ne pouvais plus avoir d'implications internes à chaque projet, il y avait un aspect rond de cuir très éloigné de mes aspirations. »

## « A l'origine, il faut savoir que V-Rally devait être un jeu de Formule 1 ! »







### LA GENESE

Parallèlement, le paysage vidéo-ludique change de visage, l'Atari et l'Amiga, après de longues années de règne, s'essoufflent pour disparaître et céder finalement le marché aux consoles de jeu. Stéphane, crée logiquement le département Console d'Infogrames. Très rapidement, le nouveau département commence à développer sur NES (la console 8 bits de Nintendo), puis sur Game Boy. Le département atteint son rythme de croisière, en exploitant de nombreuses licences de la bande dessinée traditionnelle franco-belge. En 1991, l'équipe de Stéphane enchaîne avec Astérix, les Schtroumpfs qui sera d'ailleurs décliné sur toutes les consoles du marché (Sega et Nintendo). En même temps, elle lance de nombreux autres projets (Tintin, Astérix et Obélix et Spirou). « A cette époque, le département est devenu une sorte de mastodonte. J'ai préféré me concentrer sur l'un des trois game-design, en l'occurrence la suite d'Asterix. » Stéphane réalise que les choses deviennent difficile à gérer. Le département compte plus 30 personnes, trop de projets sont lancés simultanément. En 1996, il décide de scinder le service console en 3 départements, pour retrouver un semblant de souplesse : le premier sera dédié aux licences, le second se consacrera à Space Circus (un jeu de plates-formes sur Nintendo 64) et le dernier, au développement de V-Rally. Stéphane en profite pour recruter de nouvelles têtes, dont David Nadal qui jusqu'à présent exerçait la fonction de testeur pour Infogrames. David s'occupera du moteur 3D, de l'Intelligence Artificielle et des collisions sur V-Rally. A l'origine, il faut savoir que V-Rally devait être un jeu de Formule 1 ! Pour des questions de droit (la licence de la FIA était décidément trop chère) mais également de concurrence (Psygnosis et Bizarre Creations venaient de commencer le développement de Formula One), Stéphane a préféré changer son fusil d'épaule et opter pour une simulation de rallye ! Infogrames n'y croyait pas vraiment, et pourtant. Quelque mois après le lancement de V-Rally, le 4 janvier 1998 pour être exact, Stéphane Baudet, David Nadal et Frédéric Jay décident de gagner leur indépendance en créant leur propre studio de développement, Eden, avec l'aide d'Infogrames. La suite de l'histoire vous la connaissez...

# STÉPHANE BAUDET ET DAVID NADAL





**PlayStation Magazine : Quelles étaient, à votre avis, les imperfections du premier V-Rally ?**

Stéphane Baudet : Il faut savoir, qu'on n'était pas très content de V-Rally, au moment de son lancement. Il est sorti dans des conditions assez difficiles. Nous aurions aimé avoir quelques mois supplémentaires pour pouvoir le terminer correctement. Malheureusement, il y avait des impératifs commerciaux. Le jeu devait à tout prix sortir à cette date-là. La menace Gran Turismo et Colin McRae Rally pointait déjà à l'horizon. Il y a beaucoup de choses qu'on trouve imparfaites. Le comportement des voitures ne nous a jamais satisfaits. La personne qui s'en était chargé voulait quelque chose de très réaliste.

# L'INTERVIEW

**Vous voulez dire que V-Rally ne devait pas être une simulation ?!**

David Nadal : Nous, au départ, on voulait quelque chose de plus jouable, de plus arcade, un peu dans l'esprit du gameplay de Sega Rally (NDLR : la célèbre borne d'arcade de Sega). On a vraiment manqué de temps, pour corriger le tir et, sur la fin, cela a vraiment été un combat. La personne qui a développé le moteur était un mordu des maths et physiques. Elle a donc créé un moteur dynamique. Du coup, ça a dévié, malgré nous, vers la simulation !

S. B. : On s'est donc retrouvé avec un titre designé comme un jeu d'arcade, avec 4 voitures sur la piste, mais malheureusement avec une dynamique des voitures beaucoup trop pointue. Les voitures étaient trop légères et s'envolaient au moindre contact avec les bas-côtés. Ça avait son charme et son intérêt, mais c'est quelque chose qu'on n'a pas du tout maîtrisé.

**D'autres regrets ?**

D. N. : Oui, notamment l'aspect des voitures. En revanche, les décors étaient vraiment mieux conçus que tout ce qui se faisait à l'époque sur la machine. Même encore aujourd'hui, de ce point de vue-là, le jeu tient largement la route !

S. B. : Et puis il y a plein d'options que David et moi voulions intégrer et qui n'ont pas pu l'être, du fait des impératifs commerciaux, comme l'éditeur de circuits, les déformations de la carrosserie, les salissures, l'école de pilotage et le mode 4 joueurs.

**C'était un gros défi.**

D. N. : C'est vrai, avec du recul, on peut dire que c'était même un peu prétentieux par rapport aux délais, mais aussi par rapport à notre vécu dans le domaine de la 3D et de la course auto. On n'avait jamais fait de jeu de voitures auparavant.

**Malgré tout, avec V-Rally vous avez quand même initié le public console à la simulation ?**

S. B. : A la limite, je dirais qu'on l'a fait un peu malgré nous (rire) ! Comme l'a dit David, ce n'était vraiment pas l'objectif de départ ! On pensait justement que le public console n'était pas trop branché simulation.

D. N. : En fait, on voulait quelque chose de réaliste visuellement, mais que ce soit simple et amusant à jouer ! On voulait des voitures en 3D qui évoluent dans un univers en 3D avec une dynamique 3D. A l'époque, les jeux ne proposaient pas cette dynamique. Il n'y avait pas de tonneaux, les reliefs ou le revêtement n'influaient pas sur le comportement de la voiture. De ce point de vue, c'était une forme de simulation.



**Pour en revenir à V-Rally 2, combien de temps a nécessité le développement ?**

S. B. : Voyons, on a attaqué en parallèle le développement de V-Rally 2 et V-Rally 99 sur Nintendo 64, si tout se passe bien, V-Rally 2 devrait sortir au mois de juin, en gros, ça fait à peu près 18 mois qu'on travaille sur cette suite.

**Combien de personnes ont travaillé sur ce projet ?**

D. N. : En tout, le développement a mobilisé une bonne quarantaine de personnes. Une vingtaine de personnes ont bossé sur les ressources graphiques. Pour conserver une meilleure flexibilité, nous travaillons également avec des infographistes free-lance. C'est mieux, en termes de rendement et de qualité.

**Quels types de modèles physiques avez-vous intégrés ?**

D. N. : Dans V-Rally 2 , on simule les suspensions, les couples moteur, l'embrayage, le différentiel entre les roues, le carrossage, la boîte de vitesses, sans oublier les paramètres dynamiques comme la masse, l'élasticité, les réactions au rebond, l'adhérence des différents types de revêtement et des pneus ! Je dois en oublier...

**En termes de jouabilité, il faut donc s'attendre à quelque chose de radicalement différent ?**

D. N. : Nous avons tenté de trouver un compromis idéal entre le réalisme des modèles dynamiques qui ont fait le succès de V-Rally et l'aspect arcade à côté duquel nous sommes un peu passés. On a triché, on a rajouté des assistances pour faciliter la vie du joueur. Au niveau des sensations, le résultat est nettement plus convaincant que Colin McRae Rally. Mais attention, la conduite reste technique. Le feeling est juste un peu différent.

**Gran Turismo 2 intégrera des courses de rallyes. Votre réaction ?**

S. B. : C'est vrai que le game-designer de Gran Turismo est un grand fan de rallye. C'est d'ailleurs un peu paradoxal. De toute façon, GT2 ne pourra jamais être aussi complet que V-Rally 2, dans le sens où notre produit est à 100 % dédié au rallye. En règle générale, je ne suis pas trop pour le mélange des styles. Le résultat est souvent décevant. Maintenant, l'équipe de GT est talentueuse.

**GT2 est un concurrent pour vous ?**

S. B. : Le marché de la simulation automobile s'est segmenté. Ceux qui préfèrent le rallye iront vers notre produit, les autres préféreront jouer à GT2. La concurrence, c'est quand même quelque chose de difficilement mesurable, surtout lorsque les produits ne sont pas encore sortis. Très honnêtement, pour nous, l'arrivée de ce titre ne constitue pas véritablement une pression supplémentaire.

**Une version PlayStation 2, c'est envisageable ?**

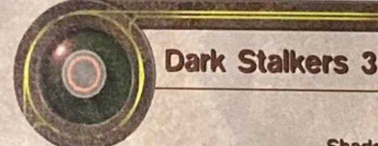
S. B. : Je préfère entretenir le mystère. C'est encore trop tôt.

## DU RÉEL AU VIRTUEL ET INVERSEMENT

Infogrames s'associe avec la Fédération Française de Sports Automobiles à l'occasion de la 43e édition du Tour de Corse et, bien sûr, du futur lancement sur le marché de V-Rally 2. « Cet accord symbolise la réunion du rallye réel et du rallye virtuel en un seul et même événement et témoigne de la volonté d'Infogrames de devenir un acteur majeur du sport automobile » a déclaré Jean Philippe Agati, directeur de l'édition chez Infogrames. Le président de la FFSA, Jacques Regis, a pour sa part déclaré : « Le Tour de Corse méritait un partenaire de dimension planétaire ». C'est quoi déjà le refrain de la dernière chanson de Zazi ? Sinon, le rallye du Tour de Corse est la 6e manche du Championnat du Monde des rallyes 1999 et se déroulera du 6 au 9 mai prochain. Un parcours de 1072,18 km divisé en 3 étapes de 375,47 km disputées en 17 épreuves spéciales. Le départ et l'arrivée de ces trois étapes auront lieu à Ajaccio.

# Versions Longues

**C'est le grand retour** en force des astuces, avec l'émergence des premiers codes pour WCW/nWo Thunder et Rally Cross 2 ! Les jeux de bastons estampillés Capcom se retrouvent aussi sous les feux des projecteurs, puisque vous découvrirez déjà, en exclusivité, la totale sur Marvel Vs Street Fighter ainsi que sur Dark Stalkers 3. La période de vache maigre sera-t-elle vaincue pour autant ? Réponse dans les prochains mois...



## Dark Stalkers 3

### Shadow masculin

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur la case « ? », puis faites select cinq fois, avant de valider votre perso.



*Shadow apparaîtra derrière votre perso, en cas de réussite.*

### Shadow féminin

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur la case « ? », puis faites select sept fois, avant de valider votre perso.





*Shadow version feminine est une sorte de pantin articulé !*

### Shin Bishamon

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Bishamon, puis maintenez select en validant votre personnage.



### Image Talbain

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Talbain, puis maintenez enfoncée la touche select. Ensuite, pressez simultanément sur les six boutons poing et pied.





## Heart of Darkness

### Cheat mode

Avec la seconde manette, maintenez enfoncées les touches suivantes : L1 + L2 + R1 + R2, puis allumez votre PlayStation. Toujours avec ces boutons maintenus, sélectionnez une fois l'option charger. Ensuite, entrez dans le menu des options, puis choisissez le projecteur pour visionner les démos. Sinon, allez dans sauvegarde, pour commencer au niveau de votre choix.







*Dès l'allumage de la console, maintenez enfoncés les boutons.*







## Rally Cross 2

### Toutes les voitures et les circuits

Entrez le nom suivant, dans le menu des nouvelles saisons : MOOBMOOB




Entrez les codes dans cet écran.

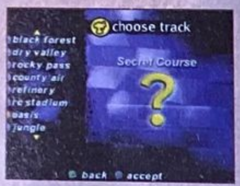



Tous les véhicules seront disponibles.

### Changer le comportement des voitures

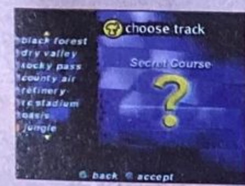
Entrez le nouveau nom suivant : LEADSHOT



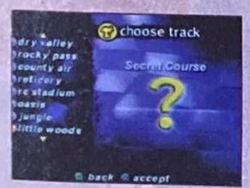

### Circuit Oasis

Entrez le nouveau nom suivant : SISAO




### Circuit de la jungle

Entrez le nouveau nom suivant : ELGNUJ




### Circuit de Little Woods

Entrez le nouveau nom suivant : FOSTER

### Circuit de Frozen Trail

Entrez le nouveau nom suivant : NIVEK

### Circuit de Dusty Road

Entrez le nouveau nom suivant : MIT

### Circuit de Rock Creek

Entrez le nouveau nom suivant : KCIN

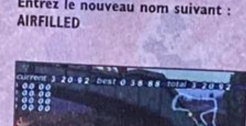



### Circuit Dry Humps

Entrez le nouveau nom suivant : CIRE

### Les voitures flottent comme une plume

Entrez le nouveau nom suivant : AIRFILLED

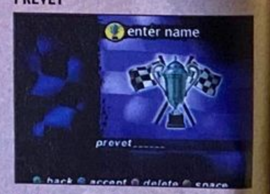


### Traverser les concurrents

Entrez le nouveau nom suivant : INCORPOREAL

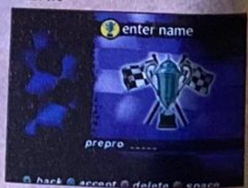
### Voitures et circuits en mode veteran

Entrez le nouveau nom suivant : PREVET




### Voitures et circuits en mode pro

Entrez le nouveau nom suivant : PREPRO

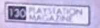



### Circuit de Hillside

Entrez le nouveau nom suivant : BSIRHC







# Versions Longues

## WCW/nWo Thunder



### Tous les catcheurs secrets

Effectuez les manipulations suivantes sur l'écran titre : R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, Select.





C'est sur l'écran titre qu'il faudra effectuer les manipulations.

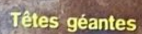
### Ajuster les caractéristiques

Effectuez les manipulations suivantes sur l'écran titre : L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, Select.



### Grosse tête





Effectuez les manipulations suivantes sur l'écran titre : R2 sept fois, R1, Select.

### Têtes géantes

Effectuez les manipulations suivantes sur l'écran titre : R1 sept fois, R2, Select.



### Sélection du ring



Dans l'écran options menu, faites les manipulations suivantes, pour avancer dans la sélection : R1, R2, R1, R2, Select. Pour reculer, faites L1, L2, L1, L2, Select.

Cette astuce se déclenche dans ce menu.

## Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

### Armored Spider-Man

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Spider-Man, puis maintenez la touche select en validant votre perso.



### Mephisto

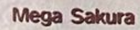


Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Omega Red, puis maintenez la touche select en validant votre perso.

### U.S. agent

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur M. Bison, puis maintenez la touche select en validant votre perso.





### Shadow Charlie



Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Dhalsim, puis maintenez la touche select en validant votre perso.

### Mega Sakura

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Hulk, puis maintenez la touche select en validant votre perso.



### Mega Zangief



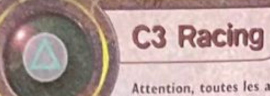
Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Blackheart, puis maintenez la touche select en validant votre perso.

### Jeu plus rapide

Sélectionnez un personnage, puis maintenez les trois boutons pied (LK + MK + HK) jusqu'à ce que fight apparaisse à l'écran.



Maintenez les boutons dès cet écran !



## C3 Racing

Attention, toutes les astuces qui suivent ne fonctionnent qu'en mode arcade !

### Débloquer toutes les voitures

Placez votre curseur sur Rome, puis faites L1 ○ R1 □ L2 □







*Placez votre curseur sur la ville correspondante.*

### Tous les circuits

Placez votre curseur sur Africa, puis faites R1, R2, R1, L1 □ L1. Tous les cercles rouges de la carte seront plus gros, pour vous prouver que les circuits sont désormais libres !




### Contrôle radio des voitures

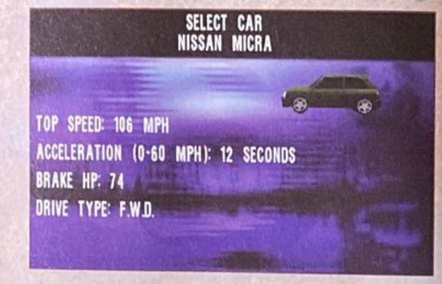
Placez votre curseur sur U.S.A., puis faites □ L1, R2, L2 ○ R1.



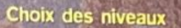

*Placez-vous sur U.S.A.*

### Performances des voitures

Placez votre curseur sur U.K., puis faites R1 □ L1 ○ R2 ○




## L'invasion vient de l'Espace



### Choix des niveaux

Sur l'écran press start, faites L1, R1, L2, R2 △ ✕ ○ □ □ ○ ✕ △. Il suffira de commencer une nouvelle partie, puis d'effectuer la Pause, pour bénéficier du menu sélection niveau. Et voilà !







*Sur l'écran press start, faites les manips !*

### Tous les vaisseaux et les armes

Sur l'écran press start, faites L1, R1, L2, R2, ▲ ▼ ▶ ◀ ◀ ▶ ▼ ▲.



**Pas de bons numéros de PlayStation Mag sans quelques courts-métrages. Vous devriez vous souvenir longtemps de ce numéro d'avril. Les éditeurs concernés aussi... Ainsi, cela fera un souvenir amusant pour tout le monde. Pas de jaloux. On est un peu comme ça, à PlayStation Mag.**



## SPORT CAR GT

Sous prétexte de dominer le marché de façon écrasante, il arrive parfois que les grands de ce monde se permettent de petits écarts, histoire d'arrondir leurs fins de mois, sans trop se casser les méninges, ni trop entamer leur actif. Tranquille, quoi. Avec Sport Car GT, Electronic Arts dépasse les limites du tolérable : réalisation graphique insoutenable, modèles de conduite misérables, gameplay inexistant... L'éditeur nous livre sans aucun complexe l'incarnation même du « non jeu ». On se demande comment, dans les hautes sphères du marketing, des gens pourtant bardés de diplômes ont pu donner leur aval à un produit aussi dangereux pour l'image de la société. Un comportement inacceptable, irrespectueux et qui mérite une punition exemplaire. Et encore, on est gentil...

*Lorsqu'un éditeur connaît le succès et génère toujours plus de fric, il a tendance à se croire tout permis et intouchable. En oubliant que la terre entière avait joué à Gran Turismo, EA a fait preuve d'une grande naïveté.*



**FICHE TECHNIQUE**

**0**

| | |
|---|---|
| GENRE | COURSE DE VOITURES |
| EDITEUR | ELECTRONIC ARTS |
| DISPONIBLE | AVRIL 99 |



## WCW/NWO THUNDER

WCW/nWo s'avère être le énième jeu de catch sortant sur notre belle console. Je vous rappelle que le catch est une sorte de spectacle mettant en scène des guignols musculeux dont le but est de monopoliser l'attention des Ricains devant leur écran de télévision. Véritable garant de la paix en Amérique, il constitue une arme décisive de l'Etat, pour maintenir les foules vindicatives. Le problème, c'est que la pilule ne passe pas sur console et qu'une émeute risque de ravager les locaux de T.H.Q. si ses produits ne se bonifient pas dans les plus brefs délais ! Proposant 30 personnages « ringos », la réalisation (vive la pixellisation !) ainsi que l'intérêt de jeu frisent le scandale ! De plus, la prise en main exécrable parachève royalement le tout... Beurk !







*Comment ne plus frissonner de honte à la vue du logo T.H.Q. ? Véritable institution du soft douteux, WCW/nWo redore le blason de l'éditeur dans ce sens. La mauvaise réputation de T.H.Q. va donc perdurer un bon moment !*

**FICHE TECHNIQUE**

**3**

| | |
|---|---|
| GENRE | JEU DE CATCH |
| EDITEUR | T.H.Q. |
| DISPONIBLE | DÈS MAINTENANT |

## STREET FIGHTER COLLECTION 2

Bah ! On ne reprochera pas à Capcom de vouloir faire un peu de brousoufs en compilant 3 anciens épisodes de Street Fighter... Vous retrouverez donc Street Fighter 2, Street Fighter 2 Champion Edition et Street Fighter 2 Hyper Fighting. Première constatation : la vitesse d'animation des deux premiers jeux souffre d'une lenteur abominable ! Déjà que ces titres n'étaient pas très rapides en arcade, ils profitent en plus du ralentissement 50 Hz de la PlayStation dû au format européen ! De ce fait, les combats ressemblent plus à des joutes bio-ioniques (style L'Homme qui valait Trois Milliards) qu'à de véritables duels de Street Fighter. Soyons francs : même la nostalgie n'arrive pas à étouffer le fort sentiment de s'être fait escroquer. D'autant plus que les temps de chargements sont relativement longs et que cette période de la saga accuse le poids de l'âge.



*Capcom fait son petit commerce parallèle, en sortant des compiles de jeux ancestraux. Reprendre du « vieux » pour alimenter l'eau du moulin pourrait cependant nuire à l'excellente image de marque de la firme nippone. Espérons que l'expérience ne se reproduise pas souvent.*

**FICHE TECHNIQUE**

**2**

| | |
|---|---|
| GENRE | COMPILE MINABLE |
| EDITEUR | CAPCOM/VIRGIN INTERACTIVE |
| DISPONIBLE | DÈS MAINTENANT |

# sommaire CD DÉMOS

TROIS GENRES SONT REPRÉSENTÉS CE MOIS-CI : LA COURSE, LE TIR ET LA RÉFLEXION. NOUS AVONS ACCORDÉ UNE ATTENTION TOUTE PARTICULIERE À CETTE DERNIERE, EN COMPILANT POUR VOUS LES PLUS GRANDS SUCCES DU GENRE. UNE THÉMATIQUE SPÉCIALE RÉFLEXION, C'EST EXCELLENT NON ? CERTES, ON RETROUVE UNE DÉMO DE DEVIL DICE DÉJÀ PARUE, MAIS, DANS L'ENSEMBLE, JE VOUS PROMETS QU'ON NE VOUS VOLE PAS SUR LA MARCHANDISE. SUR CE, JE VOUS QUITTE. AMUSEZ-VOUS... PARDON, RÉFLÉCHISSEZ BIEN.



## RIDGE RACER TYPE 4

EDITEUR : NAMCO
GENRE : COURSE - PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 CIRCUIT POUR 1 JOUEUR + 1 VIDÉO D'ENVIRON 2'20 MINUTES




△ — CHANGER DE VUE
□ — FREINER
⨂ — ACCÉLÉRER

Ridge Racer... Une série phare qui fait une nouvelle fois parler d'elle. Ici, nous faisons les choses en grand puisqu'en plus d'une démo vous présentant l'intro du jeu et quelques jolis replay, vous avez la possibilité d'effectuer plusieurs tours de circuit lors d'une course de nuit. Une vraie course, pas limitée dans le temps, avec plein d'autres méchantes voitures qui essaient de vous dépasser et de faire de meilleurs chronos que vous. Une invitation pareille, ça ne se refuse pas. Les habitués de Ridge Racer retrouveront assez vite leurs marques. Le jeu est rapide, on passe dans des tunnels qui font penser à ceux du périph. et on effectue de grands dérapages dans les virages. La conduite dangereuse est éminemment recommandée, les sensations éprouvées se révélant aussi réelles que les chocs subis sont virtuels. Tous ceux qui se plaindront de ne pas y voir grand-chose parce que la nuit est dense et que la lumière des phares n'est pas assez puissante sont des rabat-joie.

## R-TYPE DELTA

EDITEUR : IREM
GENRE : SHOOT THEM UP
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR LE PREMIER NIVEAU

R-Type reste, pour certains, un des meilleurs shoot them up de tous les temps. On ne peut pas dire qu'ils aient tout à fait tort. Bon, alors après, les goûts et les couleurs, ça se discute, évidemment. Moi, je préfère Gynoug ; moi, je préfère RayStorm ; moi, j'aime bien Darius ou encore Xevious... Ça, du choix, il y en a. Avec cette version delta (comme le rayon de Cobra – je me retape la série, en ce moment, pardonnez-moi), R-Type retrouve une nouvelle jeunesse. Plus beau et toujours aussi maniable, il gagne en esthétique sans perdre de son intérêt. Les amoureux du genre ne seront pas déçus. La simple gestion du module qui vous accompagne reste un grand moment de shoot. Et puis il y a les différents tirs, hallucinants, qui rebondissent dans tous les sens. La légende continue. Et vous en avez ici un avant-goût...

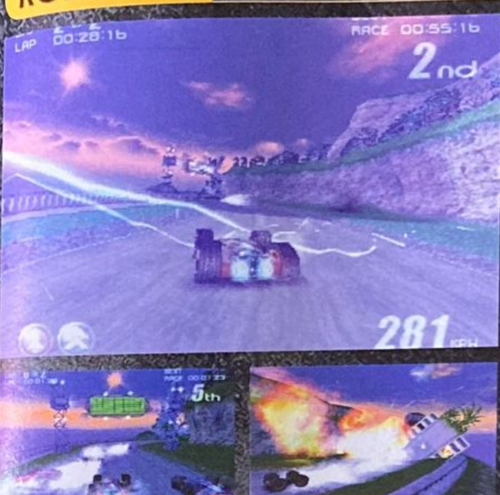


COMMANDES DE BASE :
○ — TIR RAPIDE
⨂ — CONTROLER LE MODULE
□ — CONCENTRER LE TIR



## ROLLCAGE

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : COURSE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 CIRCUIT








L2+R2 — CHANGER DE VUE
L1+R1 — ARMES
△ — MARCHE ARRIERE
□ — FREINER
⨂ — ACCÉLÉRER
○ — REPOSER LA VOITURE SUR LA PISTE

Notre précédente démo de Rollcage ne vous autorisait à effectuer qu'un tour. Cette fois, nous rattrapons le coup. Et non seulement vous pouvez faire vroum-vroum plus longtemps, mais en plus vous le faites avec plein de nouveaux camarades. Alors évidemment, ici, ce n'est pas à des gentlemen drivers qu'on a affaire. Ça se pousse, ça s'étripe, ça se balance dans le ravin... Les caisses peuvent prendre un maximum de dégâts, et ce n'est pas pour rien. Conduire une voiture de Rollcage, c'est un peu comme jouer à Culbuto. Ça bouge dans tous les sens et on ne peut jamais vraiment se retourner. Ces voitures sont des chats : elles retombent toujours sur leurs roues. L'épreuve qui vous est ici imposée n'est pas très difficile, surtout si vous savez faire bon usage de vos armes. Soyez donc sans pitié. Parfois, ça fait du bien...

## RETRO FORCE

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : SHOOT THEM UP
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR PLUSIEURS NIVEAUX

Retro Force c'est un peu un « shoot them up kid », assez rigolo pour les gamins. Il fait également pas mal penser à Xevious, avec son système de tirs à deux niveaux : air (tir normal) et terre (bombe). Il faut évidemment prêter deux fois plus attention, mais bon, plus le challenge est élevé, plus on s'amuse, non ? A vous de tenter les loopings, même si ceux-ci sont dangereux. Ça fait tout de suite moins classieux de s'écraser le nez sur un flanc de montagne. Assez classique dans sa conception, Retro Force reprend la bonne vieille recette du « j'éclate des ennemis, je ramasse des bonus, je deviens plus puissant ». Une règle de base qu'on retrouve souvent. Essayez de conserver vos Smartbomb – l'arme la plus puissante – pour les adversaires de taille (au hasard : les boss). Le menu fretin n'en vaut vraiment pas la peine...



L1 — LOOPING
L2 — BASSE ALTITUDE
R2 — SÉLECTION DE LA BOMBE
R1 — SÉLECTION DU TIR
△ — SMARTBOMB
□ — ARME SPÉCIALE
⨂ — ARME PRINCIPALE
○ — BOMBE

## MR DOMINO

EDITEUR : ARTDINK/VIRGIN I.E.
GENRE : RÉFLEXION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 PARCOURS

Mister Domino n'est pas un jeu sexiste. Pour preuve, vous pouvez décider de jouer avec MISS Domino. La différence entre les deux dominos, c'est une pseudo coiffure rigolote et de grands yeux rieurs soulignés par une subtile pointe de mascara. La classe. En ce qui concerne le principe du jeu, vous allez voir, c'est bizarre. En fait, vous devez effectuer un parcours pré-défini. Sur ce parcours, il y a des espèces de têtes par terre. Il faut placer des dominos devant (ils apparaissent derrière vous quand vous les posez) pour, qu'au tour suivant, en les poussant, ils tombent sur les têtes. S'ensuit alors une petite scène marrante pendant laquelle vous voyez un personnage glisser dans une baignoire ou encore un nounours tomber amoureux d'une fille. Bref, c'est n'importe quoi. Le fin du fin consiste à créer des chaînes de dominos pour que tout s'imbrique et tombe à la renverse. C'est super difficile en fait. Moi, en tout cas, j'ai du mal. Bon courage.



HAUT — DÉPLACEMENT RAPIDE
BAS — DÉPLACEMENT LENT
▶ ET ◀ POUR TOURNER
△ □ ⨂ ○ POSER DOMINO

SPÉCIAL RÉFLEXION

## KURUSHI

**EDITEUR : SONY C.E.**
**GENRE : RÉFLEXION**
**PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR PLUSIEURS NIVEAUX**




Ah, voilà mon jeu de réflexion préféré. Je le dis avec d'autant plus de liberté que je suis persuadé que Kurushi est loin de remporter tous les suffrages. Pas particulièrement beau, il n'attire pas vraiment l'œil et paraît assez terne. Pourtant, il se révèle rapidement très prenant. Et puis cette démo propose un grand nombre de niveaux. Profitez-en. Tout commence avec un petit bonhomme faisant face à une armée de cubes qui s'avance vers lui. Damned, mais comment ne pas se faire écraser ? En faisant des marques par terre et en activant lesdites marques pour faire disparaître le cube qui arrive dessus. Il faut juste savoir que les cubes noirs sont indestructibles et que les verts laissent eux aussi une marque au sol qui, une fois activée, fait disparaître tous les cubes aux alentours. Fort de toutes ces informations, vous allez jouer dix minutes sans rien comprendre et puis, après, vos réflexes vont s'affiner. Vous allez voir.

- ✕ — MARQUE AU SOL/FAIRE DISPARAITRE CUBE
- △ — ACTIVER MARQUE VERTE
- ☐ — FAIRE DÉFILER LES CARRÉS RAPIDEMENT

## KULA WORLD

**EDITEUR : SONY C.E.**
**GENRE : RÉFLEXION**
**PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR PLUSIEURS NIVEAUX**

Joli succès pour ce jeu où c'est un ballon de plage qui fait office de vedette. Il y a déjà eu une démo de parue, mais les niveaux qui vous sont proposés ici sont inédits. Le principe de Kula World est assez simple. Vous vous déplacez sur des figures volumétriques (je ne sais pas si c'est le terme, mais je trouve qu'il fait bien là) perdues dans le ciel, et vous devez ramasser les bonus qui se trouvent dessus - et surtout là où les clés traînent – avant d'atteindre la sortie. Voilà, c'est tout. Il faut jouer avec les faces des figures, faire attention à ses sauts pour ne pas tomber dans le vide, éviter de prendre les pilules qui font tourner la tête (comme dans la vraie vie)... A priori, des quatre jeux de réflexion proposés, Kula World est celui qui devrait vous poser le moins de problèmes. Essayez-le donc en premier...




## DEVIL DICE

**EDITEUR : SONY C.E.**
**GENRE : RÉFLEXION**
**PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR PLUSIEURS TABLEAUX**




Devil Dice est un jeu super mignon. Et super compliqué aussi. Toute une série « tutoriale » vous explique comment il marche. Ça a l'air simpliste, au début - il faut placer côte à côte les nombres inscrits sur les dés - mais on en arrive a des combinaisons affolantes de complexité. Un parcours de dix puzzles pas trop difficiles à résoudre vous met dans l'ambiance. Il y a même un mode démo dans lequel vous pouvez voir plusieurs petits lutins surfeurs de dés se tirer la bourre et essayer de mettre les autres à l'amende. Ça part dans tous les sens et il faut vraiment avoir une calculette à la place du cerveau pour tout suivre. Enfin, si vous vous sentez assez courageux pour essayer de vous y mettre, le mode normal vous attend. Il est cependant limité à trois minutes. Cela suffira à voir si vous êtes un minimum doué ou si votre maîtrise des dés s'arrête au 421.



# CONCOURS









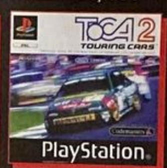
















# 3615 PSNEWS

LE SERVEUR OFFICIEL DE PlayStation

CONCOURS VALABLE DU 1er AU 30 AVRIL 1999. GAGNEZ TROIS JEUX PAR SEMAINE !



# petites annonces

## ACHAT

**Département 16**
Achète jeu Music bon état pour 150 frs. Tel au 05 45 23 10 93 sauf mercredi entre 18h et 19h.

**Département 22**
Cherche démo de GTA ou démo de Driver pour 20 frs la pièce. Tel au 02 96 23 14 36 entre 12h et 13h le week-end.

**Département 41**
Achète solution de Riven. Tel à Loïc au 02 54 80 35 63.

**Département 49**
Achète jeux et accessoires à prix sympas. Tel à David au 02 40 09 02 78 après 18h30.

**Département 56**
Achète Mortal Kombat Trilogy 150 frs, Street Fighter Collection 200 frs, Tekken 2 : 100 frs. Tel à Pascal au 02 97 84 49 13.

**Département 57**
Achète Crash Bandicoot 3 à 200 frs, FIFA 99 à moins de 250 frs, Destruction Derby 2 à moins de 100 frs. Recherche PlayStation Mag n°19 et n°26 avec CD à 20 frs. Tel à Aurélie au 06 14 01 82 32.

**Département 60**
Achète Theme Park 100 frs. Tel à Elodie au 03 44 74 93 36.

**Département 74**
Achète Tenchu 120 frs, ISS Pro 50 frs, Duke Nukem Time to Kill 200 frs, Jet Rider 2 : 90 frs, Pro Boarders 200 frs, Rival Schools 200 frs, Time Crisis + le gun 200 frs. Echange Jet Rider 150 frs, Cool Boarders 110 frs. Tel au 04 50 92 36 82.

**Département 75**
Achète occasion Civilization 2 pour 220 frs maxi. Tel à Jean-Claude au 06 60 94 36 93.

**Département 76**
Achète démo : PlayStation Magazine avec pochette + magazine n°1,2,3,4,5,7,8,19,21,26. Tel le soir au 02 35 42 65 85.

**Département 83**
Achète anciens n° de PlayStation Magazine (1,2,3,5,17,19,20,21) et hors-série n°1 entre 15 et 25 frs. Tel à Christophe au 06 61 77 11 64 à partir de 19h.

**Département 83**
Achète Les Chevaliers de Baphomet, Crash 1, La Cité des Enfants Perdus, Riven, Myst, Atlantis, soluce d'Egypte. Tel à Marc au 04 94 24 24 46 après 19h.

**Département 99**
Achète Gran Turismo, Asterix, Lucky Luke, Gex 3D, Croc, Tombi à bas prix : 02 35 67 60 27 à David.

## CONTACT

**Département 1**
Echange Rival Schools contre X Games Pro Boarder ou Spyro the Dragon ou Bushido Blade, Resident Evil 2, Tenchu ou MediEvil. Tel au 04 50 99 07 60.

**Département 33**
Echange ou vends Alien Trilogy 100 frs, Resident Evil 100 frs contre Baphomet 1. Vends Alerte Rouge 180 frs. Tel à Julien au 05 56 23 24 33.

**Département 37**
Echange Crash Bandicoot 3 contre Resident Evil 2 ou Metal Gear Solid, TOCA 2. Tel à Nicolas au 02 47 55 04 58 après 17h.

**Département 61**
Echange, contre Time Crisis + Gun, Road Rash 3D, GTA. Tel à Jonathan au 02 33 35 86 55 après 17h.

**Département 61**
Echange Ninja, Egypte, Bushido Balde contre Alundra, Resident Evil 2 ou Breath of Fire 3. Tel à Caroline au 06 82 02 16 85.

**Département 62**
Echange dans le département 62 Cool Boarders, Porsche Challenge, Tomb Raider II, WipEout 2097, Formula One, Duke Nukem, Courier Crisis, Command and Conquer contre Alerte Rouge ou autres. Tel au 03 21 95 99 10 après 19h.

**Département 74**
Echange ISS Pro avec boîtier (un peu abîmé) et avec une démo de TBIII, Crash 3, TOCA 2 contre Worms ou GTA. Yvan Remillat - La Combe - 74910 Challanges.

**Département 75**
Echange GTA contre Colin McRae Rally. Tel à Christophe au 01 43 27 04 83.

**Département 75**
Recherche jeux de combats : Rampage, V-All, Rat Attack, Legend Sword and Blade, Smatch Court Tennis, NFS1, contre tatoo-texte neufs (sous emballages fermés), films vidéo neufs, chronomètres Coupe du Monde, échange gratuit. Recherche aussi démos contre magazines récents (dont soluces Spyro, Exode d'Abe...), faire propositions à Al au 01 43 67 19 24.

**Département 78**
Echange Dynasty Warriors + 3 CD démos contre GTA. Tel à Julien au 01 30 95 94 19 après 17h.

## VENTE

**Département 13**
Vends PlayStation + Dual Shock + carte mémoire + 2 jeux : V-Rally, La Cité des Enfants Perdus, le tout pour 400 frs. Tel au 04 42 08 13 71.

**Département 14**
Vends Fighting Force 200 frs, Dead or Alive 250 frs, MicroMachines V3 : 150 frs neuf. Achète CD de démos anciens.Tel au 02 31 95 36 52.

**Département 16**
Vends Rival Schools 250 frs en bon état, manette neuve 60 frs, magazines PlayStation n°16 et n°13 sans CD : 35 frs les 2. Tel à Michaël au 05 45 91 49 55 après 18h.

**Département 21**
Vends Duke Nukem Time to Kill 175 frs et LBA 90 frs. Tel à Vincent au 03 80 39 42 76 après 17h.

**Département 22**
Vends PlayStation + 3 manettes dont 1 analogique + 7 jeux (Gran Turismo, FIFA 98, Resident Evil 2, Caesar Palace 2, Riven, Odyssée d'Abe, Constructor) + 2 MC + 5 revues + 7 démos : le tout pour 1 500 frs. Tel à Kevin au 02 96 79 41 45.

**Département 27**
Vends V-Rally 110 frs, Tomb Raider III neuf 200 frs, NBA in the Zone 50 frs ou échange contre Tomb Raider III contre Crash Bandicoot 3, Exode d'Abe ou Heart of Darkness. Tel à Steve au 02 32 08 31 le soir entre 18h et 19h.

**Département 28**
Vends Ridge Racer, Kart Duel 150 frs l'un ou 300 frs les 2, échange possible contre Olympic Games, GTA, Twisted Metal 2, Casper. Tel à Alex au 02 42 46 28 après 19h.

**Département 29**
Vends Colin McRae Rally 250 frs ou échange contre TOCA 2. Tel à Sylvain au 02 89 78 45 89.

## Bulletin d'abonnement

**PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !**

6 mois (6n°) pour **245 F** au lieu de 294 F soit 1 numéro gratuit !

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.



**A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9**

**OUI,** je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n° + 6 CD) au prix de **245 F** au lieu de 294 F soit **1 mois de lecture gratuite !**

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le : |_|_| |_|_|　　Signature :
Nom : ______
Prénom : ______
Adresse : ______
______
Code postal : |_|_|_|_|_|　　Ville : ______
Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|　　Sexe : ❑ M ❑ F　　PS 161

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 18
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

# petites annonces

Département 33

Vends FIFA 99 : 200 frs, Gran Turismo 175 frs, Resident Evil 2 : 185 frs, l'Exode d'Abe 250 frs ou échange contre Yannick Noah AST, Bust a Groove, Knockout Kings 99, Tekken 3, Colin McRae Rally, Alerte Rouge. Tel à Jérémy au 05 56 45 80 86.

Département 35

Vends PlayStation + câble RVG Sony, carte mémoire, Gran Turismo : 900 frs. Tel au 02 99 78 21 25 après 19h.

Département 40

Vends Tomb Raider III : 250 frs, Dynasty Warriors 100 frs, G-Police 150 frs, Gran Turismo 200 frs, achète Worms 100 frs. Tel à Olivier au 05 58 07 06 33 après 18h30.

Département 41

Vends PlayStation + 3 manettes dont une Dual Shock, FIFA 98 et 99, Formula One 97, FFVII, Gran Turismo, Crash Bandicoot 2, MicroMachines V3, Guy Roux, Porsche Challenge, DD2 et autres..., 3 MC dont une 360 blocs, le tout 2 000 frs ou jeux entre 50 et 200 frs. Tel à Guillaume au 02 54 73 15 44 après 20h.

Département 44

Vends Porsche Challenge 100 frs, V-Rally 100 frs, Resident Evil 2 : 200 frs, PowerBoat Racing 120 frs, Diablo 120 frs, manette 100 frs. Tel à Jo au 02 40 85 44 09 après 17h.

Département 44

Vends PlayStation + 1 manette + Dual Shock + câble RGB + 2 jeux (Alerte Rouge Mission Tesla, Resident Evil 2) + démos + revues + soluces : 1 200 frs à débattre. Tel au 02 40 65 83 66.

Département 44

Vends Time Crisis + Pistolet Scorpion : 399 frs, G-Police 99 frs. Tel au 02 40 29 80 42 après 17h.

Département 44

Vends Coupe du Monde 98 : 150 frs, Bushido Blade 130 frs, V-Rally 100 frs, Tennis Arena 100 frs. Tel à Nicolas au 02 40 28 50 42.

Département 45

Vends jeux : Cool Boarders 3, Future Cop et l'Exode d'Abe de 200 frs à 250 frs l'un et RRR, WipEout 1 et 2, FIFA 97, Formula One, Tekken 1 et 2, Space Jam et Worms de 50 à 100 frs. Tel à Jérémy au 02 38 86 91 84.

Département 59

Vends Alerte Rouge 150 frs, WipEout 100 frs. Recherche solution compèle sur FFVII et sur Alundra. Achète jeux RPG, Theme Hospital, Theme Park, Sim City 2000. Tel à Cédric au 03 20 48 26 73.

Département 59

Vends Tomb Raider II, FFVII : 150 frs pièce, Ridge Racer 80 frs, Formula One et WipEout 2097 : 120 frs chacun ou le tout pour 500 frs. Tel à Jérémy au 03 28 62 94 85.

Département 60

Vends Tomb Raider à 150 frs, Adidas Power Soccer, Les Chevaliers de Baphomet 80 frs, Tomb Raider II, Gran Turismo 200 frs. Tel à Laetitia au 06 10 55 64 36 ou le soir au 03 44 27 75 83.

Département 61

Vends Ridge Racer 80 frs, TOCA 120 frs, Iron and Blood, Die Hard, MicroMachines V3 : 120 frs, Rock'n Roll Racing 2 : 100 frs, Real Bout Fatal Fury : 130 frs, LBA 150 frs, FFVII : 180 frs, Theme Hospital, Worms 200 frs, GT 220 frs, manette 60 frs. Recherche PlayStation hors-série 100 frs. Tel au 02 33 67 58 65.

Département 62

Vends Tekken 3, WipEout 2097, FFVII, Colony Wars, Riven, Nuclear Strike, Deathtrap Dungeon 250 frs pour 1 jeu et 900 frs pour le tout. Tel à Bruno au 03 21 40 91 87.

Département 62

Vends FIFA 98, En Route vers la Coupe du Monde, Monopoly 150 frs pièce, une manette 20 frs. Tel à Cédric au 03 21 23 13 95 après 18h15.

Département 63

Vends PlayStation + 1 manette + 2 cartes mémoire + 2 jeux (Tomb Raider II, Tomb Raider III) et soluces : 1 000 frs. Tel au 04 73 34 85 02.

Département 68

Vends Crash Bandicoot 3 : 200 frs, Andretti Racing 80 frs. Tel à Sébastien au 06 03 64 80 98.

Département 6

Vends Crash Bandicoot 3 : 250 frs, Colin McRae Rally 150 frs à débattre. Tel à Jean-Loup au 04 74 26 32 40.

Département 76

Vends Coupe du Monde 200 frs, MediEvil 250 frs, Crash Bandicoot 3 : 300 frs, frais de port en plus. Tel à François au 02 35 33 14 96 après 19h.

Département 78

Vends Risk 250 frs à débattre, Heart of Darkness 150 frs, Apocalypse 150 frs, volant + pédalier 200 frs ou échange volant contre gun. Tel à Jérémy au 01 30 54 51 11.

Département 84

Vends Pitfall 3D, Tomb Raider II, Discworld 2, FIFA 98 à 150 frs pièce ou 500 frs le tout. Tel au 04 90 37 71 48.

Département 86

Vends Tomb Raider II et Nagano 150 frs l'un ou échange contre FIFA 99, Gran Turismo, Metal Gear Solid, Crash Bandicoot 3 ou l'Exode d'Abe. Tel à Guillaume au 05 49 57 08 79 après 18h30.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

## BON (30) POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°31 en kiosque en mai prochain. Rendez-vous en mai !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

Département 91

Vends CD PlayStation Mag n°10 à 28 + 4 autres pour 10 frs pièce, Coupe du Monde 98 et Tekken 2 à 100 frs pièce. Laissez votre numéro de tel sur Tamtam au 06 01 30 66 15.

Département 92

Vends Reel Assault 2, Courier Crisis, Star Gladiator, Air Combat, Snow Racer, Formula One 97, Crash 2, Exhumed, V-Rally, le tout pour 1 200 frs ou de 90 à 130 frs le jeu. Tel à Thomas au 01 40 92 16 73 entre 17h et 20h30.

Département 92

Vends Need for Speed II : 99 frs, Time Commando, Explosive Racing, V-Rally, Madden NFL 97 : 161 frs l'un. Tel à François au 01 47 86 09 74 après 16h30.

Département 93

Vends Tenchu, NBA 99, O.D.T 315 frs, Formula One 98, Colin McRae Rally, Coupe du Monde, NFS 3, Gran Turismo : 260 frs, Soul Blade, Player Manager 165 frs, NBA 98 : 222 frs, Street Racer, Die Hard 3, Resident Evil, NFS 150 frs, Destuction Derby, Tekken 65 frs. Tel à Cyril au 01 48 44 24 61.

Département 94

Vends Rayman 80 frs, Cool Boarders 2, Croc, Moto Racer, Crash Bandicoot 2 entre 100 et 150 frs, achète Crash Bandicoot 1 entre 40 et 60 frs. Tel à Kevin au 01 45 76 58 73.

Département 94

Vends Crash Bandicoot 3 avec guide officiel 250 frs, PlayStation Mag. 29 avec CD. Tel à Robin au 01 43 99 94 84 après 18h30.

Département 95

Vends Crash 3 : 220 frs, All Star Tennis 99 : 220frs, Hercule 100 frs, Time Shock 100 frs, Colony Wars 100 frs, NHL Face Off 80 frs, Davis Cup 80 frs, souris PlayStation 80 frs. Tel à Eric au 01 30 30 19 47 ou au 06 68 82 19 98 de 17 à 21h.

Département 95

Vends Tomb Raider, II, III, à 80, 150 et 250 frs, Final Fantasy VII : 150 frs, V-Rally 120 frs, Croc 100 frs, Tobal 1 : 80 frs, Twisted Metal 80 frs, CD de démos 15 frs l'un. Tel à Romain au 01 34 14 95 29.

## - JOB -

PLAYSTATION MAG. RECRUTE (ENCORE !)

On commençait à en avoir marre de voir toujours les mêmes têtes et puis l'autre jour, plouf ! soudain une idée. Et si on engageait quelqu'un de nouveau. Le poste : secrétaire de rédaction pour une période de 7 à 8 mois environ et plus si le besoin s'en faisait sentir. Pour pouvoir postuler, il faut être un homme ou une femme (autre genre s'abstenir), avoir déjà eu une expérience... du secrétariat de rédaction ou bien avoir des diplômes de Lettres prouvant une parfaite maîtrise de la langue de Rabelais et de ses potes. Enfin, il faut aussi aimer les horaires un rien étranges et pour cela être assez disponible. Le reste, on vous en parle en rendez-vous. Alors si jamais vous étiez intéressé, envoyez-nous votre candidature (lettre sympa - évitez les modèles rébarbatifs - et CV) à

PLAYSTATION MAG
RECRUTEMENT/J.-F. MORISSE
124, RUE DANTON
TSA 51004
92538 LEVALLOIS PERRET




A l'exception de Metal Gear Solid le mois dernier, aucun jeu ne nous avait vraiment convaincus. Cet état de fait nous a plongés dans une situation de doute sur laquelle planait aussi le spectre de la crainte. Le marché du jeu vidéo nous avait-il abattu trop rapidement ses cartes ? A quand le retour de la période faste de la créativité ? Heureusement, nous pouvons désormais souffler : la traversée du désert semble terminée. Il suffit de jeter un coup d'œil au nouveau tableau des notes pour s'apercevoir que la vapeur s'est radicalement inversée. Les jeux reviennent !

# CRITIQUES

| | JULIEN CHIEZE | EDOUARD DUSCHAMP | FRANÇOIS TARRAIN | DAVE MARTINYUK | JEAN-FRANÇOIS MORISSE | JEAN SANTONI | VOTRE NOTE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RIDGE RACER TYPE 4 | 6 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 | |
| NEED FOR SPEED 4 | 4 | 4 | 4 | 6 | 6 | 6 | |
| GEX CONTRE DR REZ | 7 | 6 | 6 | 7 | 5 | 5 | |
| T'AI FU | 7 | 7 | 6 | 7 | 6 | 6 | |
| GUARDIAN'S CRUSADE | 6 | 6 | - | - | 4 | 3 | |
| LIVE WIRE | 5 | 4 | 3 | - | 4 | 5 | |
| MONACO G.P. 2 | 6 | 6 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| DARK STALKERS 3 | 6 | 6 | 3 | 6 | 5 | 6 | |
| MARVEL VS STREET FIGHTER | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 3 | |
| PRO 18 WORLD TOUR GOLF | 6 | - | 6 | 6 | 4 | 6 | |



## LE BAREME DES NOTES

1 Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?
2 Laissez tomber, y'a rien à voir.
3 Amusant trois secondes.
4 Ouais, peut mieux faire.
5 Tout juste moyen.
6 Ça commence à être intéressant.
7 Enfin un bon titre !
8 Très très bon !
9 Exceptionnel !
10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.






## L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

| | |
|---|---|
| ACCLAIM | 08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN) |
| BANDAI | 01 34 30 30 30 |
| CANAL+ MULTIMÉDIA | 01 45 78 48 19 |
| CODEMASTERS | 04 78 56 76 10 |
| DELPHINE SOFTWARE | 01 49 53 00 03 |
| EIDOS | 01 41 06 96 75 |
| ELECTRONIC ARTS | 04 72 53 25 00 |
| GT INTERACTIVE | 01 41 06 59 96 |
| GUILLEMOT | 02 99 08 90 88 |
| HASBRO INTERACTIVE | 08 03 00 86 75 (1,09 FRS/MIN) |
| INFOGRAMES | 04 72 53 32 00 |
| INTERPLAY | 08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN) |
| PSYGNOSIS | 01 44 40 71 55 |
| UBI SOFT | 08 36 68 46 32 (2,23 FRS/MIN) |
| VIRGIN I.E. | 08 36 68 94 95 (2,23 FRS/MIN) |
| SONY C.E. | 01 40 88 04 88 (TECHNIQUE) |

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 frs/min) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

318 KM/H
22H38
23/03/99

Ridge Racer Type 4. Des vitesses encore jamais atteintes sur une PlayStation.




www.playstation-europe.com/Ridge4

http://www.playstation-europe.com/france







